
MARIO KART 8 DELUXE · YOOKA-LAYLEE · PREY · SUPER MARIO ODYSSEY
GTM
MAYO 2017 · # 017
AMOR
MEDITERRÁNEO
JAUME FONT 2017
WWW.GAMESTRIBUNE.COM



SECCIONES

MAYO 2017

EDITORIAL

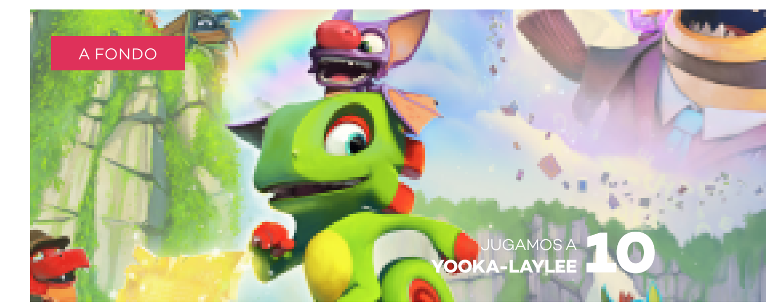
A FONDO

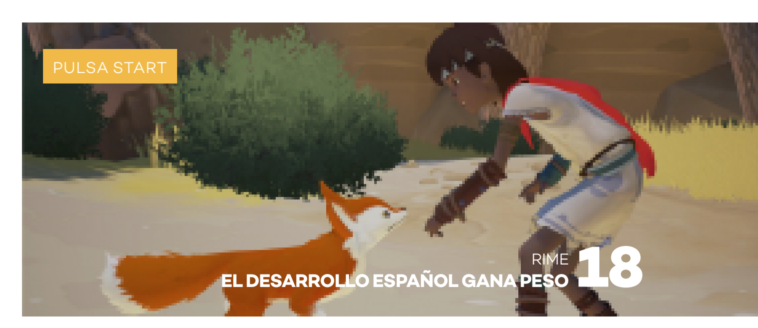
PULSA START

LEVEL UP!

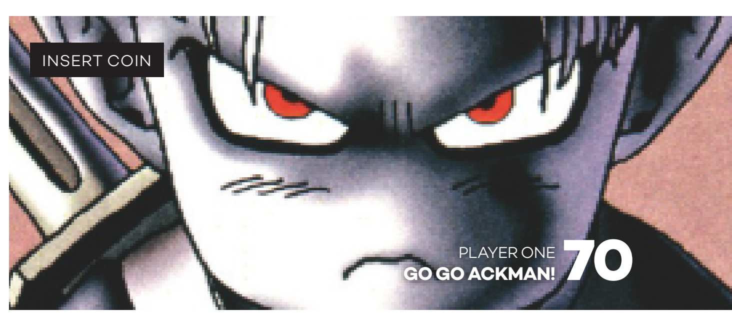
INSERT COIN

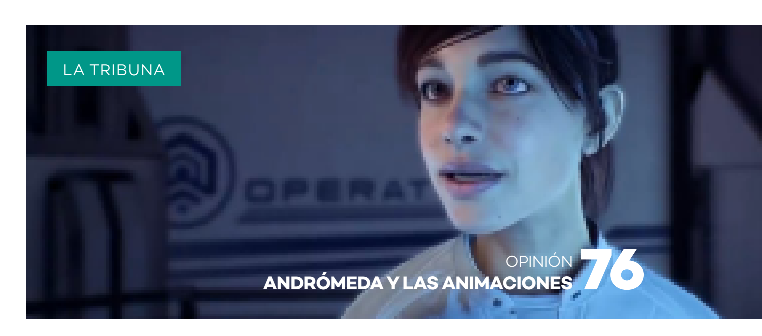
LA TRIBUNA











REDACTORES

Ni son todos los que están, ni están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.



Álex G. Rodríguez

@AlexGR47

REDACTOR

...

Su obsesión por los survival-horror le ha llevado hasta un punto de no retorno. Guarda una Samurai Edge bajo la almohada.



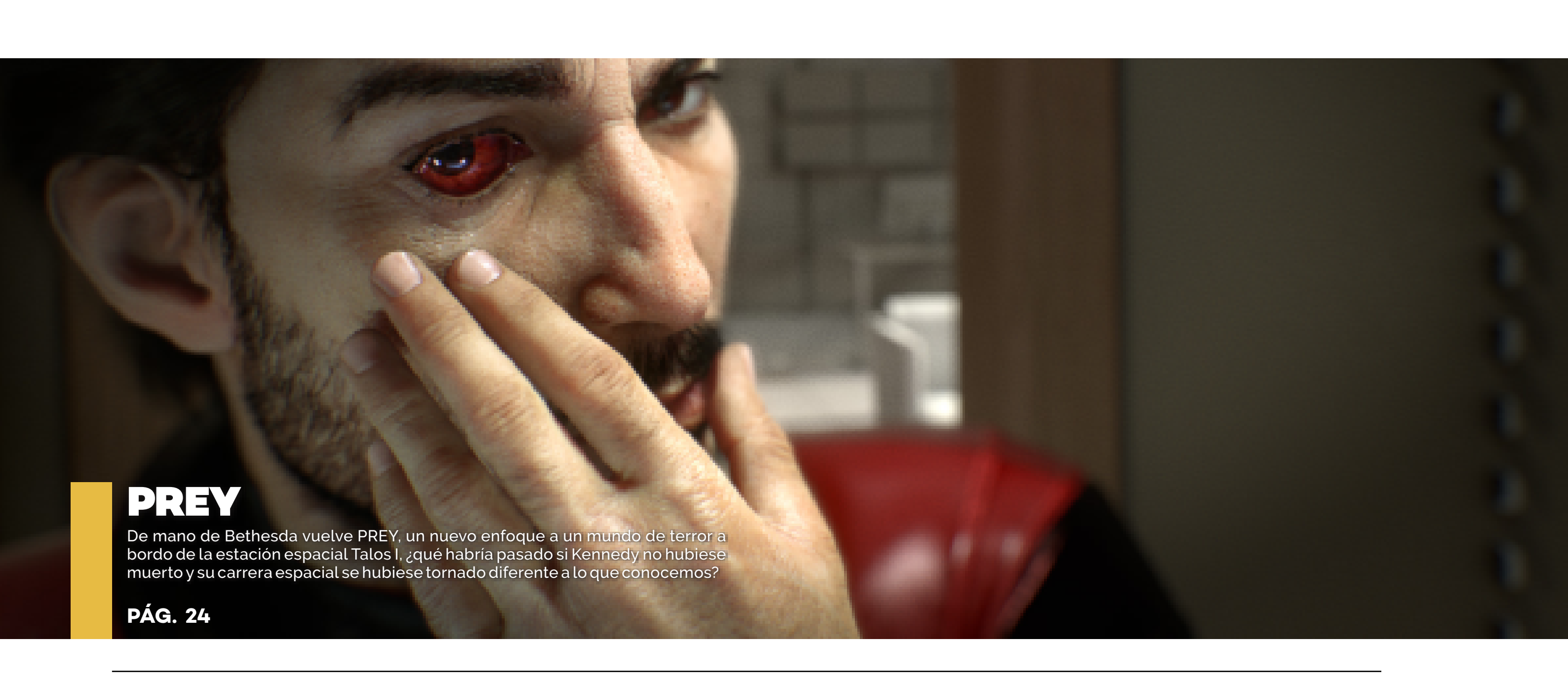
Juan Pedro Prat

@JuanpePrat_

SUBDIRECTOR

...

Tuvo la idea de volver al papel y es uno de los fundadores del proyecto; además de diseñar, gestiona y dirige al equipo.



PREY

De mano de Bethesda vuelve PREY, un nuevo enfoque a un mundo de terror a bordo de la estación espacial Talos I, ¿qué habría pasado si Kennedy no hubiese muerto y su carrera espacial se hubiese tornado diferente a lo que conocemos?

PÁG. 24

«Un oso me robó la gloria... ¡Se te daba un aire, de hecho!».
—Captain Blackeye





Javier Bello
@Javi_B_C
REDACTOR
...
En la redacción «Javo» es sinónimo de excelencia, se encarga de cubrir el turno de tarde y además es el responsable de montaje audiovisual de YouTube.

Ángela Montañez
@AnjiMV
REDACTORA
...
Fanática del Tetris, Sonic y Zelda, es nuestro punto de cordura dentro de la redacción y una de las compañeras más queridas.

Marc Aragón
@Grimper
REDACTOR
...
Nuestro Skull Kid particular es una de las mentes más sensatas del equipo. Combina su pasión por el diseño de videojuegos con la programación.



NOVELAS VISUALES

Las novelas visuales son parte de un género muy poco extendido en nuestro territorio, pero que es capaz de brindarnos gratas sorpresas que pedurarán en nuestro recuerdo como jugadores.

PÁG. 50



E L   E D I T O R I A L

Lost in Translation

pánico a la lengua de Shakespeare

POR JUAN TEJERINA

Es interesante el momento en el que decides prescindir del editorial que protagonizaba este número y sustituirlo por uno que ahonda en una idea que uno de vosotros ha sacado a la palestra. Un tema mucho más interesante y que casa perfectamente con la actualidad de hoy en día. En el foro del área de socios, **V'Ma** (gracias, Virginia) ha abierto la veda al debate «¿no creemos que, en aras de ser un medio serio, deberíamos **penalizar de algún modo** que aún hoy nos lleguen juegos sin traducir?» Esta pregunta, así formulada, da que pensar. Y es que cuando decimos eso de *"aún hoy nos llegan..."* suena a atraso cultural. Suena a desfasado. A que hemos llegado a un punto ineludible de evolución. Y sin embargo, aunque desde la perspectiva del consumidor la visión está clara, en muchas ocasiones no nos atrevemos si quiera a imaginar cuáles son los motivos reales de cada decisión que se toma en esta incipiente industria. A veces pecamos de inocentes, de pensar que nos *"ignoran"* por gusto. Que no nos traen los juegos en castellano porque *"pasan de nosotros"* o porque *"sólo piensan en ganar dinero"*. Así que nuestra reacción suele ser **el rechazo**, el mandarles a tomar por donde la espalda perdió el nombre, y acudir a la protesta desaforada en Twitter. Pero **¿cuánta razón tenemos en todo esto?** Seamos serios, si tuviésemos una empresa de videojuegos ¿qué evitaría que lo tradujésemos al noruego el día que nuestro título saliese en tan gélidas tierras? La respuesta, como siempre, es el dinero. Pero es importante que no perdamos de vista el hecho de que sin dinero no podrían salir juegos al mercado. Sin juegos no tendríamos este hobby. Sin esta afición, no tendría sentido la prensa relacionada con ello.

Obviedad: **traducir un juego cuesta dinero**. Y no siempre cuesta el mismo, es algo que depende de **cuánto** texto haya que traducir. El hecho de que nos lleguen casi todos los juegos en perfecto castellano se debe, principalmente, a que no suelen tener grandes cargas textuales y los costes de traducción son fácilmente asumibles, pero ¿cómo nos lo montamos cuando el coste de una traducción es tan grande que **implica tener que vender el doble de juegos** para no perder dinero? Piénsa-

lo bien: tienes que vender **el doble** si no quieres perder dinero. Unas ventas por debajo de ese porcentaje, implicaría una pérdida económica ¿correrías el riesgo? ¿qué garantías tienes de vender un 100% más?

Lamentablemente, el espacio en la revista es limitado y no quiero extenderme en los costes de la traducción. A la derecha, podéis encontrar un **código QR** para acceder a un reportaje que publicamos hace poco y en el que se ahonda en todo el asunto de costes y presupuestos. Con lo que —si me lo permitís— voy a dar por sentado que **todos sabemos que la traducción de un juego como *Persona 5* puede costar unos 100.000€** mediante una compañía externa y rondar los 200.000€ si la traducción se hace dentro de la desarrolladora. Estamos hablando de **mucho**, mucho dinero. Un **dinero que hay que recuperar** en ventas.

Es triste tener que decirlo, pero el mercado español está muy lejos de lo que imaginamos. A veces, pensamos que ciertos juegos deben de vender miles de millones y **para nada es así.** Si miramos a los datos de ventas más recientes, veremos que títulos



Juegos como Persona 5 necesitarían vender el doble para ser traducidos

como *Yakuza 0* han vendido 1500 unidades y *NieR* **apenas 3000 juegos**. Esto quiere decir que *NieR* no ha dado ni beneficio ni pérdida. **Su paso por España ha sido meramente testimonial** y su impacto en las cuentas de la compañía responsable casi imperceptible. El motivo por el que *NieR* sí llegó en castellano se lo debemos a Sony, que **decidió implicarse en los costes de traducción** con ánimo de potenciar la calidad de su catálogo y a sabiendas de que no le generaría un beneficio ¿el motivo? **Hacer marca**. Hay compañías que pueden permitirse invertir varios cientos de miles de euros en fortalecer su imagen de marca, y otras más pequeñas que no tienen tanta suerte.

En cuanto a la prensa **¿por qué no penalizamos que un título llegue en inglés?** Porque eso sería faltar a la verdad. Nuestro trabajo, dentro de lo tremendamente subjetivo que resulta analizar un juego, es el de r**ealizar una crítica sobre una obra** en concreto. No sería justo criticar una creación por no venir en nuestro idioma, ya que eso no hace que sea peor o mejor. Es —por supuesto— **un factor que se debe señalar** para prevenir al posible comprador, pero no puede ser un punto negativo, ya que el juego es el que es. Ocurriría de manera diferente si el juego llegase mal traducido, pues en ese caso estamos hablando de que se ha desvirtuado la obra original, se ha empobrecido su mensaje y se ha mancillado la intencionalidad de los autores ¡casi nada!

Por último y para terminar, la clave de que estos grandes juegos nos lleguen en castellano la tenemos **nosotros**. Si, como mercado, demostramos nuestro apoyo a juegos de este corte: las distribuidoras lo verán rápido y se plantearán aumentar sus inversiones. Si por el contrario les castigamos intencionadamente, omitiendo las posibles compras, pirateando o pasando de largo, las distribuidoras concluirán que en España no hay nada que hacer y centrarán sus esfuerzos en países más fructíferos. Así que, aunque duela: **de nosotros depende.**

¿Por qué no nos lo traducen al castellano?
»



ANÁLISIS

MASS EFFECT ANDROMEDA

POR ROBE PINEDA

Después de un anuncio que era un secreto a veces, lo cierto es que *Mass Effect Andromeda* ha llegado más pronto de lo esperado. Casi todo el mundo daba por hecho que el juego sería lanzado prácticamente **a finales del presente año**, pero finalmente ya hemos podido emprender el vuelo hacia lo desconocido. La exitosa saga de rol y acción a cargo de BioWare nació a finales de 2007 en exclusiva para Xbox 360. No necesitó demasiado tiempo para ser considerada como **una de las sagas por excelencia de la ciencia ficción** y apenas un año después aterrizó en PC, para luego —con casi cinco años de retraso— hacer lo propio en PlayStation 3. El debut del Comandante Shepard resultó ser todo un éxito y finalmente vimos hasta dos entregas más que conformarían la trilogía original.

Ahora le toca el turno a **una cuarta entrega que llega para encontrarse a sus aficionados en mitad de un mar de dudas**. Una producción de gran calibre que tiene el objetivo de recuperar a los fans que decidieron bajarse del barco a raíz del cuestionado *Mass Effect 3*. En esta ocasión dejamos atrás al incombustible Shepard para encarnar a Sara o Scott Ryder, que tienen el deber de heredar el testigo de nuestro padre: Alec Ryder, pionero de la Hyperion y **cabeza visible de la Iniciativa Andromeda**, un plan para prolongar la existencia de la vida humana más allá del mundo que conocemos.

DESPEINANDO LA GALAXIA

EN BUSCA DE UN NUEVO HOGAR



Sistema de combate

—

El sistema de combate no ha cambiado mucho con respecto a la trilogía original. Puede ser divertido, pero podría estar mucho más cuidado.

La premisa de *Mass Effect Andromeda* resulta bastante atractiva y no está demasiado lejos de lo visto en grandes obras de ciencia ficción: **la búsqueda de nuevos planetas para habitar**. Seguramente, este sea una de las grandes ambiciones de la raza humana y quién sabe si en un futuro lograremos abordar esta posibilidad. Aunque el juego comienza con fuerza, la realidad es que **los hechos se suceden a gran velocidad** y peca de tópico en todo momento. Un viaje de proporciones épicas da comienzo… y no pasan ni cinco minutos hasta que algo se tuerce y nos convertimos en una especie de elegido destinado a salvar el mundo.

La cuarta entrega de la saga de rol y acción de BioWare **nos ofrece una libertad de acción muy elevada**, devolviéndonos uno de los grandes alicientes de los orígenes del Comandante Shepard. Después de dos entregas cuyo desarrollo estaba más encorsetado de lo habitual, en *Mass Effect Andromeda* tenemos varios planetas a nuestra disposición para explorar en —casi— cualquier momento. El problema es que si bien parece ofrecer muchas posibilidades, éstas **no están tan bien ejecutadas** como nos gustaría.

Al igual que sucedía en *Dragon Age: Inquisition*, la exploración **no se funde con la historia principal**, dando lugar a que los engranajes que forman el conjunto no estén bien engrasados. Podemos aceptar una misión secundaria en un lugar lejano y olvidarnos de la historia durante unas horas, o bien podemos ceñirnos al hilo argumental y hacer caso omiso de los múltiples encargos que nos proponen los numerosos —e irrelevantes— personajes con los que nos encontramos durante nuestro viaje.

Hay bastantes misiones secundarias y, pese a que alguna que otra nos ofrece una serie de variantes a través de los que podemos resolverlas de una forma u otra, generalmente **no están demasiado inspiradas.** Personalmente, entiendo que en este tipo de juegos es fácil encontrar decenas de misiones en las que uno emula «al chico de los recados», y aquí es algo que me ha parecido **bastante tedioso** debido a que hasta para el más simple de los encargos, hay bastantes diálogos de por medio, algo que podría ser muy positivo en el caso de que éstos fuesen *interesantes*…

Una de las grandes **novedades** en este regreso de la saga es la vuelta a la exploración de campo, una seña de identidad de *Mass Effect* que se perdió en las entregas posteriores. No tenemos el Mako, pero disponemos del Nomad ND1, un vehículo *todoterreno* de gran potencia que nos permite cruzar largas distancias, así como ascender por terrenos repletos de obstáculos. Las mecánicas de exploración están muy por encima de las que disfrutamos en el estreno de Shepard, puesto que **Andromeda apuesta por una fórmula muy cercana al típico mundo abierto** que tan de moda está.



> *La cantidad de diálogos podría ser buena si fuesen interesantes*

Los planetas a los que podemos descender con total libertad tienen un tamaño bastante importante y multitud de localizaciones por explorar. El problema es que

gran parte de **la exploración está sujeta al cumplimiento de los encargos** que nos proponen algunos NPC. Encargos que, como decía un poco más arriba, resultan poco inspirados. Esto da lugar a algo similar a lo que ocurría en *Dragon Age: Inquisition*, y es que el componente de exploración queda relegado al olvido si no estás dispuesto a cumplir muchas —y **aburridas**— pequeñas misiones. Mientras tanto, también podemos descubrir los recursos que nos esperan en esos planetas en los que **no podemos aterrizar**, y lo hacemos mediante el famoso minijuego en el que rotamos un astro y localizamos los puntos de interés mediante un sensor.



Desarrollo

Como es habitual en cualquier RPG, podremos desarrollar a nuestro personaje y aprender una gran cantidad de habilidades.

El sistema de combate mantiene y respeta la fórmula que BioWare ha ido puliendo con la llegada de cada entrega. Como si de un *Third Person Shooter* se tratara, nos vemos **obligados a lidiar contra hordas de enemigos** mientras buscamos una estructura en la que cubrirnos de sus ataques y hacemos uso de nuestras habilidades. Aunque las armas de fuego son y siempre serán las principales protagonistas, realmente **podemos superar cada reto de la forma que más nos guste** gracias a las múltiples posibilidades a la hora de mejorar las capacidades de nuestro personaje.

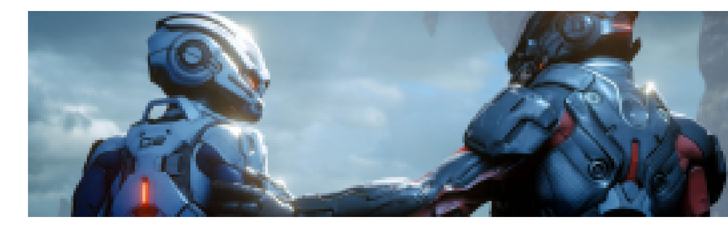
Los principales defectos que el juego acusa en cuanto nos metemos de lleno en la refriega radican en la decisión de suprimir la clásica ruleta de órdenes por la posibilidad de elegir dónde se sitúa cada compañero, aunque luego **acaben haciendo lo que les dé la gana,** así como la inexistente gestión de salud, la cual está protegida por un escudo que se regenera automáticamente. **Los combates han sido simplificados**, pero no por ello dejan de ser divertidos e incluso **muy desafiantes** en cuando entran en escena varios enemigos a la vez.

El nuevo sistema de propulsión da lugar a que **las batallas sean más dinámicas que nunca**, ya que podemos desplazarnos con rapidez para esquivar un ataque o para situarnos en una posición más favorable. Además, si apuntamos con nuestra arma mientras estamos en el aire podemos flotar durante un instante, algo que nos da cierta ventaja táctica. Eso sí, la decisión de automatizar el sistema de coberturas da lugar a **una mecánica que no funciona bien**. Una decisión que, personalmente, no me ha gustado nada. No obstante, en líneas generales no puedo decir que el sistema de combate presente grandes errores; **es continuista y cumple con su cometido**, pese a que la variedad de enemigos resulta muy escasa.

> *Automatizar el sistema de coberturas da lugar a una mecánica que no funciona bien*







Por su parte, el **componente rolero** que caracteriza a la saga y que complementa al sistema de combate vuelve a plantearnos algo muy similar a lo visto en la trilogía original. Conforme progresamos en el juego y obtenemos puntos de experiencia, ya sea luchando, explorando o completando misiones, podemos asignar puntos de habilidad para aprender o mejorar nuestras aptitudes. No es que estemos ante un RPG al uso, pero se agradece que estos elementos se mantengan intactos, pues **motiva a seguir explorando** y hace más atractiva la idea de exprimir todo lo que el juego nos ofrece.

A estas alturas no creo que sea necesario hablar demasiado de lo que ha sucedido con respecto al aparta-



do técnico de *Mass Effect Andromeda*. Desde hace varias semanas se viene hablando de **las animaciones** de los personajes, las físicas y otros aspectos que no funcionan nada bien, algo **inexplicable** en los tiempos que corren y tratándose de una producción cuyos recursos no han debido ser escasos, precisamente. Para nuestro pesar, los problemas técnicos del juego van **más allá de las animaciones faciales** o de la detección de impactos, entre otros aspectos.

Algo que me ha molestado mucho es la **dejadez** con la que parece haber sido diseñada la topografía de los escenarios. Es tan posible **ascender por una superficie tan empinada que parece una pared,** como quedarse clavado o trabarse con un pequeño escalón de cinco centímetros. Esto es algo que también me ha recordado al citado *Dragon Age: Inquisition*, y es que los defectos técnicos me han llevado a que **la exploración se me haga bastante tediosa** en más de una ocasión. *Mass Effect Andromeda* no es un producto pulido, y se ve lastrado por un **apartado técnico inaceptable**. Esperemos que sepa dar con la tecla adecuada con los cambios que han prometido implementar.



Variedad y riqueza cultural a un nivel inergaláctico

Durante nuestro viaje por la galaxia conoceremos a un sinfín de personajes de diversas especies: Salarianos, Asaris, Turianos...

EN DEFINITIVA

Es posible que las expectativas fueran **demasiado altas** y eso es un arma de doble filo, pero *Mass Effect* es una saga muy importante que cuenta con una auténtica legión de fans a sus espaldas. *Mass Effect Andromeda* **no está a la altura de la trilogía original** que protagonizó el Comandante Shepard. La falta de equilibrio hace que los engranajes de un atractivo conjunto no estén bien engrasados. Un título variado que nos propone algunas mecánicas que inicialmente resultan muy interesantes, pero que **no sabe dar con la tecla a la hora de ejecutarlas con acierto** y, sobretodo, con cohesión.

Lo cierto es que si bien no estamos ante un mal juego, puesto que es posible disfrutar de *Mass Effect Andromeda* gracias a sus altas dosis de exploración y sus numerosos combates, la realidad es que el juego de BioWare **supone un jarro de agua fría** para los que esperábamos un regreso por la puerta grande de una de las sagas por excelencia de la ciencia ficción. Al igual que sucedía en *Dragon Age: Inquisition*, tenemos a nuestra disposición un batiburrillo de mecánicas que a veces dan más sensación de haber sido **incluidas para ocupar huecos** que por otra cosa. Un **conjunto irregular** lastrado por un **espantoso apartado técnico** en el que la **historia peca de previsible.** Todos tenemos muchas incógnitas con respecto a diversas teorías de la ciencia, y ahora tenemos una más...

«¿Qué será del futuro de Mass Effect después de lo sucedido con esta entrega?»

6

EN NUESTRA WEB

"No es un gran TPS, ni tampoco un gran RPG"

—Robe Pineda

DESARROLLADOR: BIOWARE
LANZAMIENTO: 23/03/2017
PLATAFORMAS: PS4 | XBOX ONE | PC



ANÁLISIS

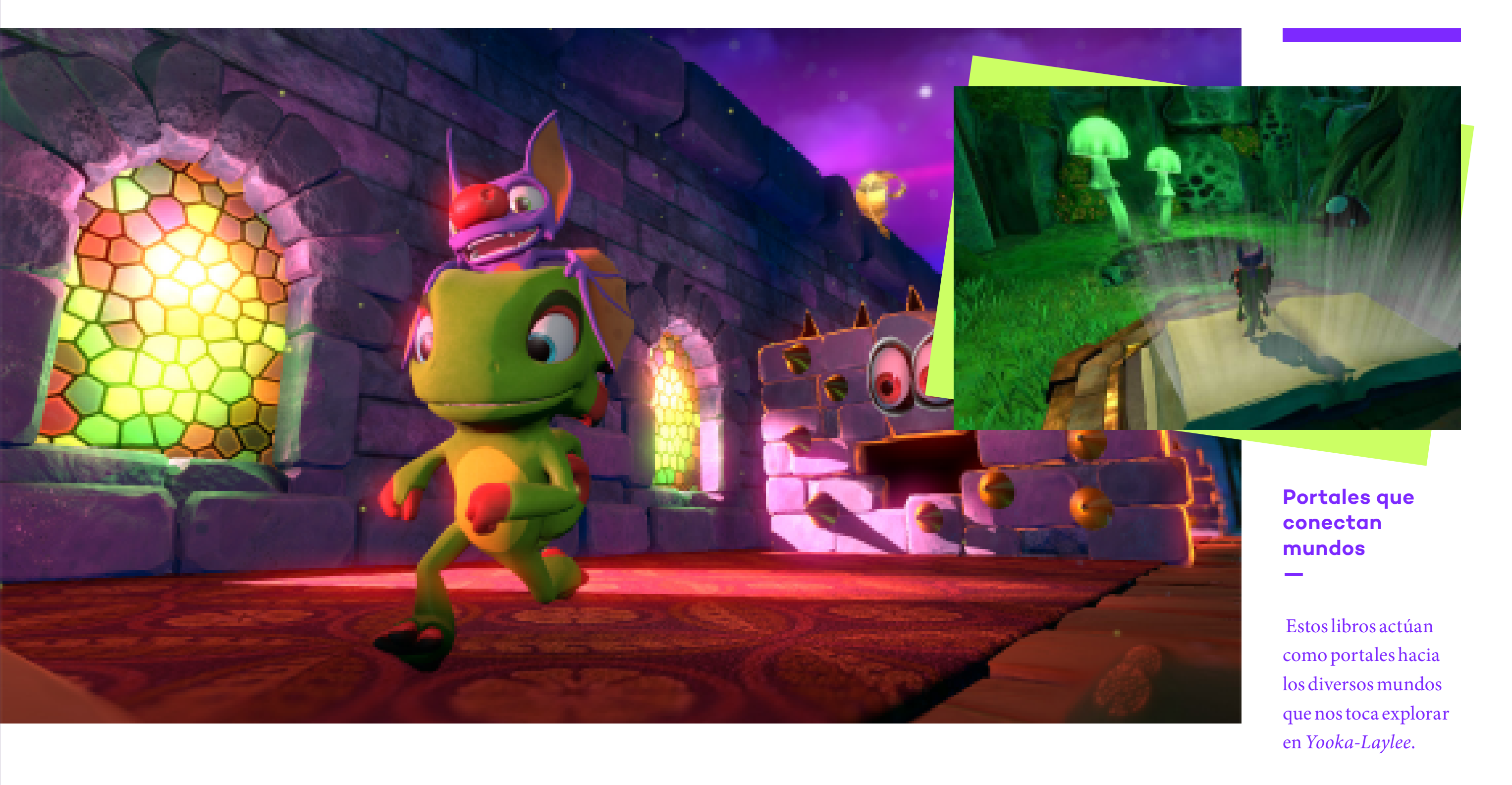
YOOKA-LAYLEE

POR ROBE PINEDA

Han pasado más de dos años desde que el nombre en clave *Project Ukelele* saliera a la luz. Dos años y una de las campañas de financiación más exitosas de todos los tiempos. ¿El motivo de semejante acogida? **La resurrección de Rare**, tan sencillo como eso. Playtonic Games está formada por antiguos miembros del legendario estudio y *Yooka-Laylee* ha llegado con la intención de **heredar el testigo** de uno de los grandes mitos del plataformeo: *Banjo-Kazooie*.

Rare fue la encargada de impulsar a Nintendo 64 gracias a una hornada de títulos que **dejaron huella** en todos los poseedores de la consola. Aunque *Super Mario 64* fue el primer juego en ofrecer una nueva vertiente del plataformeo gracias a la idea de explorar varios —y enormes— mundos que giran en torno a un nexo o mundo central, **fue Rare la que elevó la propuesta** y nos ofreció tres plataformas memorables: *Banjo-Kazooie*, *Banjo-Tooie* y *Donkey Kong 64*.

Casi 20 años después, un buen puñado de los precursores de aquella época dorada han decidido reunirse para ofrecernos un regreso al pasado gracias a *Yooka-Laylee*. Un plataformas complejo, con **altas dosis de exploración** y un sentido del humor que no dejará indiferente a nadie. En un 2017 que dará lugar al regreso de grandes iconos del género (*Super Mario Odyssey, Wonder Boy III: The Dragon's Trap, Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, Sonic Mania*...), Playtonic Games luchará por el título al mejor plataformas del año. Sea como fuere, *Yooka-Laylee* no solo se enfrentará a sus rivales en el mercado; se enfrentará a sus propios orígenes, porque suceder a un mito como Banjo **no va a ser tarea fácil.**



Portales que conectan mundos

Estos libros actúan como portales hacia los diversos mundos que nos toca explorar en *Yooka-Laylee*.

EL HEREDERO DE UN MITO

LOS DE SIEMPRE, HACIENDO LO DE SIEMPRE

Si imaginamos un camaleón entablando amistad con un murciélago capaz de contar chistes es probable que pensemos en algo *extraño*. No obstante, después de vivir mil y una aventuras de la mano de un oso con pantalones y un pájaro malhumorado no vamos a sorprendernos por nada. **Yooka**: camaleón varón con predisposición de ayudar a los demás. **Laylee**: murciélago hembra con ganas de arruinarle el día a cualquiera. Así es la pareja a la que encarnamos en esta aventura. He de confesar que resulta complicado hablar del juego sin que el mitico plataformas de N64 aparezca en mi mente y termine por jugarme una mala pasada.

Aunque estamos ante todo un plataformas, no hay que olvidar que el juego se acoge a esa fórmula que *Super Mario 64* instauró y que Rare logró perfeccionar gracias a varios de sus títulos más populares. Nuestro viaje da comienzo en un lugar central que actúa como **nexo**, permitiéndonos acceder a los diversos mundos del juego a través de unos libros enormes que hacen las veces de portal. Esta zona inicial es nada más y nada menos que la sede de la empresa a cargo del malvado **Capital B**, nuestro archienemigo.

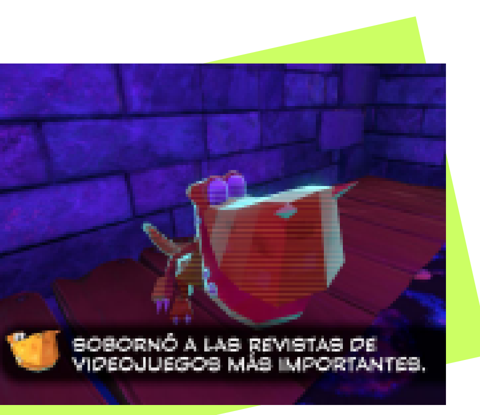
Con un atuendo más propio de un mafioso que de un empresario, Capital B **pretende hacerse con el control del mundo** mediante el robo masivo de los libros, incluido uno muy especial cuyas hojas esconden un gran poder. Tan especial que se resiste a la maquinaria aspira-libros que pone en marcha Capital B, dando lugar a que sus páginas salgan volando y queden esparcidas a lo largo y ancho de los cinco mundos que nos toca explorar.

Estas páginas atienden al nombre de Pagies y son **el objeto clave del juego**. Su función es la misma que las estrellas doradas de *Super Mario 64* o los miticos Jiggies de *Banjo-Kazooie*. Sin ellas no tenemos nada que hacer, puesto que **son las llaves que abren y amplían cada mundo**. Podemos encontrar hasta 145 de ellas y no es necesario hacernos con todas para completar la historia principal, pero es que **resulta tan divertido que no pararemos hasta lograrlo**. Por otro lado, tenemos las plumas que nos permiten desbloquear nuevas habilidades para seguir avanzando. Hay más de mil y encontrarlas todas es uno de los grandes retos del juego.

He de confesar que el mundo central no me pareció dema-



POR ROBE PINEDA



Humor "made in Rare"

—

El sentido del humor tan característico de los clásicos de Rare está presente en todo momento.

siado inspirado **durante los primeros compases del juego**, aunque luego fue mejorando conforme lo exploraba y abría atajos en lugares que ni habría imaginado. La morada de Capital B no dista mucho de lo que en su día vimos a lo largo y ancho de la guarida de Gruntilda; no solo alberga los portales que nos llevan a todos los mundos del juego, sino que también **esconde un buen puñado de secretos** y algún que otro *guiño* muy especial.

El diseño de niveles de cada mundo cuenta con algo bastante interesante**: todos los mundos pueden —y deben— ampliarse**. Una vez encontramos un determinado número de Pagies, podemos ejecutar una transformación si nos situamos sobre su portal de entrada, la cual expande el escenario, abre **nuevos caminos** y habilita la posibilidad de obtener el 100% de cada zona. Esto hace que la primera exploración resulte un poco abrumadora, ya que vemos muchos elementos inalcanzables y tenemos la sensación de estar **totalmente perdidos**. En líneas generales, los mundos del juego de Playtonic Games no tienen mucho que envidiar a lo visto en los escenarios de títulos como *Super Mario 64* o *Spyro the Dragon*, entre otros.

Hacernos con la mayoría de Pagies nos exige ayudar a los diversos NPC que encontramos durante nuestra aventura, así como hacer uso de las habilidades que vamos desbloqueando. Inicialmente, nuestro repertorio de movimientos se resumen en correr, saltar y poco más. Como si del carismático Bottles se tratase, pronto conocemos a Trowzer, un empresario de dudosa moralidad que nos vende **nuevas habilidades** a cambio de las notas que vamos recogiendo por los escenarios. Estas habilidades resultan indispensables para continuar explorando y superar los numerosos rompecabezas a los que tenemos que hacer frente. Planear gracias a Laylee, coger impulso para ejecutar un potente salto o usar la lengua de Yooka para absorber y disparar elementos son solo algunos de los movimientos que Trowzer nos ofrece.



Rare está de vuelta

—

Rare se convirtió en la reina del género gracias a *Banjo-Kazooie, Banjo-Tooie, Donkey Kong 64* y *Conker's Bad Fur Day.*

Otra mecánica **heredada directamente** del mítico plataformas de N64 es la posibilidad de **transformarnos**, algo cuyos resultados dejarán estupefactos a más de uno. Aquí no tenemos a Mumbo Jumbo, pero sí a Dr. Puzz, un híbrido entre humano y pulpo que nos propone transformaciones de lo más variopintas, como convertirnos en un camión quitanieves, entre otras monstruosidades. Como resulta evidente, algunos desafíos solamente pueden ser superados si nos transformados para la ocasión. Por último, y para terminar con las mecánicas que ya conocemos de aquellos títulos de los 90, aquí **también tenemos a cinco personajes especiales** por encontrar para obtener un Pagie extra, son similares a los míticos Jinjos, que ahora adoptan una figura espectral.

En cuanto a los puzles, me ha sorprendido gratamente el hecho de que haya **muchos y además sean bastante variados**. Memorizar códigos para introducirlos en un lugar remoto, encontrar interruptores ocultos o interactuar con el escenario haciendo uso de los elementos son solo algunas de las mecánicas que nos esperan. Además, también tenemos **diversos minijuegos** en los que el ansiado premio puede hacerse de rogar, pues no son tan fáciles como puede parecer a primera instancia: carreras de vagonetas en las que incluso un experto como Donkey Kong sufriría, pruebas al más puro estilo hack'n slash, partidas de tiro al plato... la diversión está asegurada. La coctelera de Playtonic Games alberga una cantidad de mecánicas capaz de hacer que cualquier amante de Rare se sienta como en casa.

Más allá de conocer los nombres —y su envidiable historial— que están detrás de Yooka-Laylee, lo cierto es que no estamos ante una de esas grandes producciones, y eso es algo que al final **acaba proyectándose en el acabado del juego**. El control de Yooka es bastante bueno, pero **podría ser mejor**. No es algo que deba preocupar a nadie, como sucede con la cámara. Generalmente, la cámara no es molesta cuando exploramos esos extensos escenarios, pero **puede llegar a ser un problema cuando nos situamos en algún espacio cerrado**, puesto que tiende a bailar. Suena irónico, pero parece algo que también se hereda de los juegos en tres dimensiones para Nintendo 64 y PlayStation.

La dirección de arte es más que correcta y da lugar a un título bastante resultón, pero a veces sufre de ese molesto *tearing*. No es algo demasiado acusado ni frecuente, pero está ahí. Por último, y aunque no se trata de un problema a la hora de ponernos a los mandos, el tiempo de carga inicial cuando cargamos partida resulta **excesivo**, situándose fácilmente en torno a **45-60 segundos**.



No obstante, las transiciones entre zonas de un mismo mundo son inmediatas, al igual que sucedía en *Banjo-Kazooie* y *Banjo-Tooie*. En líneas generales, el título de Playtonic Games no se libra de los defectos más habituales que vemos en la mayoría de juegos, y la importancia que le demos depende de las exigencias de cada uno. Eso sí, me veo obligado a decir que en ningún momento se trata de algo que logre arruinar esta fantástica experiencia.

El hecho de que el equipo comandado por Chris Sutherland haya concebido **un plataformas fantástico** ya es algo que todos los amantes de los 90 hemos celebrado recientemente. Sin embargo, me gustaría tomarme la libertad de ir más allá de eso —que no es poco— y **mirar al futuro**. Un futuro con Playtonic Games haciéndose notar. Un futuro en el que Rare continúa con nosotros, solo que con otro nombre. Un equipo formado por varias de las personas —mención especial a la música de Grant Kirkhope— que hicieron posible títulos como *Battletoads, Donkey Kong Country, Perfect Dark, Conker's Bad Fur Day, GoldenEye 007* o *Banjo-Kazooie*, entre otros.

Desconozco si Playtonic Games solo se ha formado para rendir homenaje a un género que no atraviesa el mejor de sus momentos o si pretenden abordar otros proyectos. Personalmente, me resulta imposible no ilusionarme pensando en lo que serían capaces de hacer si deciden cambiar de registro y devolver al FPS esa fórmula con la que sorprendieron a todos mediante las aventuras protagonizadas por James Bond y Joanna Dark. Es posible que no hayan inventado nada, pero es innegable que **dieron un toque especial** a todo lo que decidieron tocar. *Yooka-Laylee* llega para confirmar la continuidad de la vieja guardia de uno de los mejores estudios de todos los tiempos.

EN DEFINITIVA

Si te gustó *Banjo-Kazooie* **estás obligado a probar lo nuevo de Playtonic Games**, así de claro. Un plataformas sólido, complejo y repleto de objetos por coleccionar. No existe mayor reto para un juego debutante que el hecho de tener que enfrentarse a **sus propios orígenes.** Rare dio forma a una hornada de títulos excelentes durante la década de los 90', y *Yooka-Laylee* podría formar parte de ella. Un juego que ha resultado ser justo lo que nos prometió, y un título que entra directamente al club de los pesos pesados del género. **Pequeños defectos, grandes virtudes.**



DESARROLLADOR: PLAYTONIC GAMES
LANZAMIENTO: 11/04/2017
PLATAFORMAS: PS4 | XONE | SWITCH | PC

9

EN NUESTRA WEB

"El sucesor de *Banjo* y uno de los mejores plataformas del S. XXI"

—Robe Pineda



ANÁLISIS

MARIO KART 8 DELUXE

POR JUAN TEJERINA & JUAN PEDRO PRAT

Nintendo Switch ya está entre nosotros y La Gran N tiene muy claro que servirá como plataforma para darle **una segunda oportunidad** a aquellos grandes títulos que aparecieron para Wii U. Una consola que, a pesar del fracaso comercial, contaba en su catálogo con **un buen número de joyas** que para muchos jugadores han pasado totalmente desapercibidas.

Mario Kart 8 Deluxe llega como **la edición definitiva** del juego aparecido en su predecesora, y pretende aprovechar la *"salida turbo"* de Nintendo Switch para coger impulso y hacerse hueco en los salones de todos aquellos que no lo disfrutaron en su día.

Mejor y más completo que nunca, tenemos en nuestras manos una edición mejorada del original, que incorpora una serie de novedades que —si bien pueden parecer escuetas— no hacen sino **redondear el producto** de modo que contentará tanto a nuevos como viejos jugadores. Aquellos que ya quemamos mucha rueda en Wii U, tendremos la oportunidad de disfrutar de los 3 DLC's aparecidos para la versión original, junto con la incorporación de los Inklings, sus vehículos, un par de nuevos objetos y un divertido modo batalla. Aquellos que no tuvieron la oportunidad de jugarlo, se encontrarán con el mejor y más completo *Mario Kart* hasta la fecha, capaz de brindar horas y horas de diversión y con un modo online que garantiza poder retar a nuestros amigos **dónde** y **cuándo** queramos.

3, 2, 1... ¡Acelera!

¿HUELES ESO? LO HUELES, ¿VERDAD? ¡ME GUSTA EL OLOR A GASOLINA POR LA MAÑANA!

Diversión. Pura diversión. De esta que ya no abunda y que tanto se agradece. En una época marcada por los desarrollos titánicos, los presupuestos desmesurados, la dictadura de la técnica (pág. 78) y un sinfín de datos, cifras, variables y demás parafernalia; nos encontramos con un juego que ofrece **diversión directa** y sin intermediarios. Sin descuidar ninguno de los aspectos anteriores.

Mario Kart 8 le sienta muy bien a Wii U, le sienta **extremadamente** bien. Y es que se juntan una propuesta de *hardware* novedosa con una idea de juego muy directa. Tanto, que casi parecen pensados el uno para el otro desde antes de que la propia Switch fuese concebida. Por un lado tenemos un sistema capaz de acompañarnos a cualquier parte, para jugar **solos** o **acompañados** gracias al segundo Joy-Con. A esto hay que sumarle el concepto de la propia máquina: **encender y jugar**. Gracias a los benditos cartuchos nos olvidamos de instalaciones, de largos tiempos de carga y abrazamos la inmediatez que tan bien aprovecha *Mario Kart 8 Deluxe*. Simplemente **encender y disfrutar**. Solos o en compañía. Donde queramos y cuando queramos.

Tanto si es la primera vez que te enfundas el casco de carreras, como si ya estuviste aquí antes, es interesante echarle un vistazo a **las novedades** que incorpora la edición "*Deluxe*" que nos atañe. El titulo nos brinda un juego que va más allá del que disfrutamos en Wii U, pues **incorpora los tres DLC** que aparecieron a posteriori, siendo dos de ellos de pago y uno gratuito. Un contenido adicional que se traduce en **dieciséis circuitos extra**, cuatro copas, ocho vehiculos y **seis personajes** que sumar a la plantilla. El último DLC, que salió de forma gratuita, incorpora tres bólidos "Mercedes Benz" a la ecuación. Un movimiento de *marketing* que no molesta, pero que tampoco brilla especialmente dada la estética de los coches. A estos tres añadidos, hemos de sumarle los bonus que se otorgaban por hacerte con ambos packs: con lo que tanto Yoshi como Shy Guy disfrutarán de ocho colores exclusivos. Si a esto le sumamos la incorporación de los carismáticos Inklings de *Splatoon*, junto con sus vehiculos, el modo batalla, un par de objetos y un interesantísimo ajuste en la jugabilidad: nos encontramos ante **un título redondo.**

El mayor plantel de personajes jamás visto en la serie

—

Mario Kart 8 nos trae todos los personajes vistos en la versión de Wii U, junto con todos los que llegaron por DLC y —además— el retorno de tres viejos conocidos junto con un añadido exclusivo: ¡los Inklings de *Splatoon*!

Y es que los personajes de Link, Peach Felina, Mario Tanuki, el Aldeano, Candela y Bowser Huesitos llegaron con los dos primeros DLC, pero en Switch disfrutaremos —además— del Rey Boo, Bowsy y el propio Huesitos como personajes que **nunca pisaron Wii U** (a pesar de haberlo hecho en otras entregas). El colorido debut de los Inklings hace que la parrilla de personajes sea apta para todos los gustos, **más completa que nunca.**

A pesar de que las novedades más visibles se encuentran en el listado de personajes, lo cierto es que *Mario Kart 8 Deluxe* no tiene ningún reparo en ir más allá de aquello que más se ve. Esta versión de *Mario Kart 8* nos brinda la posibilidad de llevar **dos objetos** durante las carreras. A pesar de que desde Nintendo nos aseguran que esto añade una capa de profundidad en la estrategia de las carreras, lo cierto es que podría ser mejor. Ahora llevaremos dos objetos, sí, pero **no podremos alternarlos en ningún momento** y no podremos acceder al segundo hasta que hagamos uso del primero.

Para los aprendices, se incorpora una mejora muy interesante; aunque puede llegar a molestar a los veteranos. A todos nos ha pasado querer echar unas carreras con algún amigo o pariente que no esté muy familiarizado con el título, ¿verdad que sí?.



POR JUAN TEJERINA & JUAN PEDRO PRAT



Splatoon se consagra en Mario Kart 8 Deluxe

—

Splatoon es, posiblemente, uno de los títulos más relevantes de Wii U, pues estableció las bases de una franquicia con un espléndido futuro por delante. La apuesta de Nintendo por su nueva IP es tan firme, que éstos ya aparecen en Mario Kart.





Los Miis, divertidos entre amigos

—

Los famosos Miis se llevan de maravilla con los amiibos, y es que desbloquearán un sinfín de vestimentas temáticas. Resultan especialmente divertido usarlos en partidas con tus amigos, pues las repeticiones después de cada partida ofrecen escenas memorables.

A todos nos ha ocurrido que a las pocas carreras, nuestros invitados **se cansan** porque no llegan a controlar bien el coche, se salen del circuito y les resulta "*complicado*". Pues bien: **Nintendo ha pensado en ellos**. En *Mario Kart 8 Deluxe* podremos elegir el tipo de control desde un primer momento, con lo que ahora existirá la posibilidad de activar una "**conducción asistida**" que ayudará al piloto a reconducir su bólido cuando detecte que se va a salir del trazado. De este modo, la conducción de un jugador principante se verá mejorada sin que él apenas lo note: otorgando **mayor satisfacción al novel** y un reto mayor a la hora de enfrentarnos contra ellos. Así, la diversión de los más veteranos aumentará al vérselas con amigos inexpertos Al final, todos ganan y la diversión continúa. Sin embargo, como punto negativo de cara a los jugadores expertos, he de decir que el juego suele ponerlo "activo" por defecto, y **puede llegar a ser un inconveniente** si se nos olvida desactivarlo. Habrá ciertos puntos donde nos interese salirnos de la pista *(algún que otro atajo...)* y, si llevamos esta modalidad de control activa, es muy posible que el juego no nos deje ni tan siquiera intentarlo,

Para los jugadores más avezados, es interesante señalar que Nintendo ha tomado medidas contra el ***"fire hopping"*** una técnica muy empleada por ciertos jugadores en su versión original que les permitía prolongar la duración de los turbos encadenando saltos. Una práctica que muchos consideraban abusiva y que no parecía ser idea de Nintendo. En la edición *Deluxe*, saltar como locos **no hará que nuestros turbos duren más** y la competición será más sana.

Un último añadido —reservado para el paladar de los jugadores más exquisitos— gravita en torno a cómo el juego aprovecha **con mucho acierto** las posibilidades del **Rumble HD**. Cuando estemos al volante, sentiremos con claridad la vibración del motor, la potencia de los derrapes e incluso los momentos en los que nos hagamos con las monedas que pueblan cada trayecto. Una experiencia que puede pasar desapercibida en plena competición, pero a la que **merece la pena** prestarle atención.

RÁPIDO HASTA EN LAS CURVAS MÁS CERRADAS

Una de las características más sobresalientes de *Mario Kart 8 Deluxe* se esconde en **sus 60 frames por segundo**. Una tasa que mantiene con robustez tanto en el modo televisión como jugando en su vertiente portátil. Los preciosistas gráficos del juego —atestados de colores, formas y carisma— se moverán mejor que nunca en Switch, que nos permitirá disfrutar de nuestras carreras sin perder detalle de todo lo que sucede a nuestro alrededor. Como punto negativo, el juego **recorta su tasa a la mitad** en el momento en que jugamos tres jugadores o más. Un cambio que se nota mucho si venimos de estar disfrutando a 60 fps, pero que será menos notorio si entramos directamente en una partida para tres o cuatro jugadores simultáneos.

Hablando de velocidad, **el modo 200cc** estará desbloqueado desde el inicio, permitiéndonos acceder a la modalidad más dura de todas. Competir a 200cc implica, en esencia, **aprender a conducir de nuevo**. Y es que esta cilindrada nos obligará a recurrir a un elemento que —desde los 50cc hasta los 150cc— pasa totalmente desapercibido: **el freno**. Correr con 200cc te obliga a dominar el bello arte de frenar, convirtiéndose en un simulador más exigente y que pondrá a prueba nuestras habilidades.

¡A LA REFRIEGA!

No podíamos dejar pasar la oportunidad de explotar el modo batalla como está mandado, y es que este apartado es uno de los que más mimo han recibido por parte de Nintendo. Esta opción de juego ha regresado y recuerda, mucho, a aquellos días de Nintendo 64, donde **nos juntábamos con varios amigos** para ver quién acababa reventando los globos del resto.

En esta ocasión, nos encontramos con una modalidad que ha evolucionado mucho desde aquellos días en 64 bits, y aunque mantiene la esencia, **incorpora muchísimas novedades**. En primer lugar, los escenarios son más grandes: tal vez ***demasiado*** grandes. No es un problema, pero en ocasiones cuesta encontrarse con tus contrincantes dentro del propio circuito. En otras, todo sucede tan rápido que *"no las ves venir"*. En cualquier caso, todo se puede resumir en un enfrentamiento entre jugadores en el que **todo vale por quitarle al rival sus globos**. Es precisamente en este modo donde más relevancia adquieren los nuevos objetos incorporados en esta edición. Por su parte, Boo nos permitirá hacernos invisibles, mientras que la pluma nos ayudará a esquivar rivales.



Un renovado modo batalla que extiende la propuesta jugable

—

El modo batalla supone un regreso a aquellos días de Nintendo 64, donde nos encontraremos en una arena frente a nuestros rivales en un afán por destruir sus respectivos globos. Además, podremos disfrutar de estos enfrentamientos en equipos, con lo que la diversión —en compañía— está totalmente garantizada.

Se trata de **un modo divertido** y que gustará especialmente a aquellos fans del caos y la destrucción. Todo ocurre rápido. El frenesí es constante. Gana el más listo, ¡o el que más suerte tenga!

SIMPLEMENTE IMPRESCINDIBLE

Tanto si lo jugaste, como si no, si tienes una Nintendo Switch es un momento perfecto para **aumentar tu colección**. Horas de diversión aseguradas gracias a sus muchísimos modos de juego y a sus posibilidades online. Por último, más allá de la propuesta tradicional, te sorprenderás con la posibilidad de poder invitar a cualquier amigo o conocido a una carrera rápida gracias a los Joy-Con de la máquina. Siempre es buen momento para quemar rueda ¿verdad?



DESARROLLADOR: NINTENDO
LANZAMIENTO: 28/04/2017
PLATAFORMAS: NINTENDO SWITCH

9

EN NUESTRA WEB

"Switch es la plataforma perfecta para que MK8 brille en todo su esplendor"

—Juan Pedro Prat







PULSA START

RIME

Tras luchar contra viento y marea en estos últimos años, Tequila Works se encuentra a las puertas del lanzamiento de su proyecto más ambicioso hasta la fecha. Acompañamos al elocuente dúo en su periplo por descubrir los recónditos misterios de la isla.

por Alejandro Castillo

POR ALEJANDRO CASTILLO

Llega el videojuego español que más atención ha acaparado



Es todo un orgullo ver a estudios de nuestro país ondear la bandera española a lo largo y ancho del planeta. Durante la pasada generación, la escena del desarrollo dentro de la península era más bien escasa, por no decir prácticamente inexistente. Compañías como Pyro Studios con sus incombustibles *Commandos* mostraron al mundo que **sabíamos hacer algo más que bailar y cantar flamenco,** pero nada comparado con lo vivido en la última década. El nombre más sonado estuvo ligado a una de las marcas clásicas de la industria. En efecto, me refiero a *Castlevania*, más en concreto a sus creadores: **Mercury Steam.**

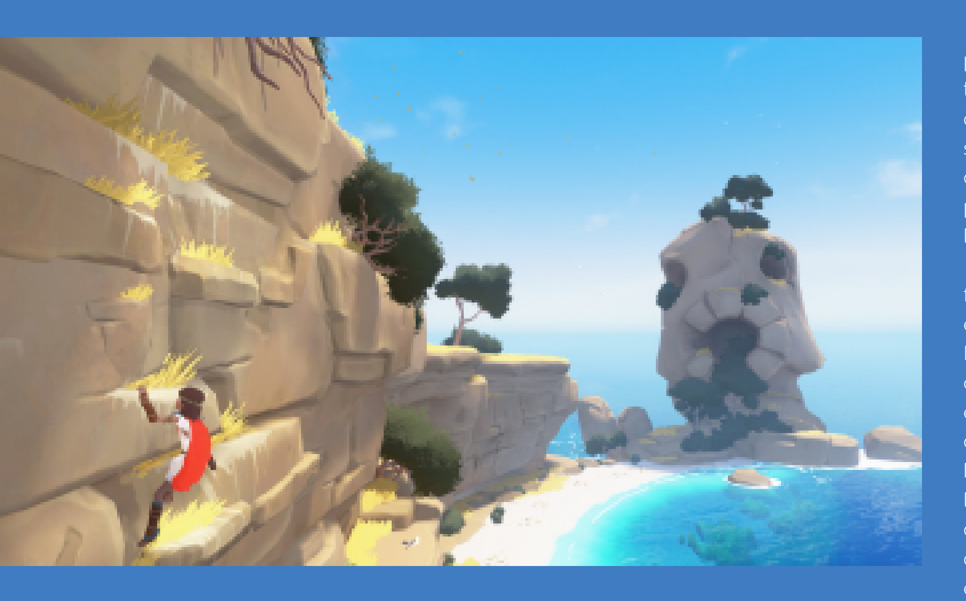
La perspectiva del tiempo ha rebajado la importancia del hito que alcanzaron con la primera entrega de *Lords of Shadow.* Consiguieron **revitalizar** desde una perspectiva actual una propiedad intelectual que no conseguía remontar el vuelo, desplegando un baluarte visual y sonora que quitaba el hipo. El éxito también acompañó a Novarama, quienes desde Barcelona crearon un fenómeno destinado a los pequeños de la casa. *Invizimals* se extendió **más allá del videojuego** con una extensa retahíla de productos y programas de televisión licenciados.

Un dúo de lo más peculiar

Un muchacho de tez morena vivirá cómo un astuto zorro le ayuda a superar los obstáculos de la isla.

No podemos olvidarnos de la emergente escena independiente que estamos viviendo. Si bien se encuentra consolidada en otros países, en España comienzan a surgir proyectos de gran fortaleza. Lince Works y su reciente *Aragami*, los sevillanos de The Game Kitchen con *The Last Door* o el futuro *The Path to Die* por parte de Cat Logic. Estos son solo algunos de los muchos ejemplos que podemos encontrar en la actualidad; enumerarlos todos es complicado en un espacio tan pequeño como este, por lo que desde aquí **mando un recuerdo especial** a todos los equipos que con esfuerzo y sacrificio pretenden hacerse un hueco en la industria.

Los culpables de que estés leyendo estas líneas se dieron a conocer con un pequeño título cargado de misterio, de tonalidades apagadas y la crudeza que transmite sobrevivir en pleno apocalipsis zombi. *Deadlight* aterrizó en 2012 cosechando buenas críticas, tanto por parte del público como de los medios especializados. El nombre de Tequila Works comenzaba a resonar entre las comunidades foriles más importantes del mundo de los videojuegos. Pocos años después llegaría el turno de su siguiente obra en solitario, un proyecto que acaparó todos los focos desde el primer instante por su potencia vi-



Algo más que puzles

—

Tendremos que pensar hacia arriba, y en muchas ocasiones escalar será la única opción para avanzar. tra blandit semper.

sual y las incógnitas a su alrededor. *RiME* hacia acto de presencia.

Pero para llegar al umbral de su publicación, la compañía ha pasado por una serie de obstáculos que **hicieron temblar su imagen.** En un primer momento, en vistas de conseguir financiación, el estudio acudió a Redmond para presentar su trabajo a los dirigentes de Microsoft. Por caprichos del destino, rehusaron alcanzar un acuerdo, acudiendo a la competencia con resultado dispar. **Sony vio una oportunidad de negocio** redonda con él. Por una parte sería una forma de apostar por un proyecto que sus competidores directos declinaron, y por otro la oportunidad de negocio ante las buenas maneras que aparecian tanto sobre el papel como a los mandos.

> “
> RIME ESTABA LLAMADO A SER UNO DE LOS ESTANDARTES EXCLUSIVOS DE SONY DURANTE LOS PRIMEROS AÑOS DE PLAYSTATION 4

Tras aparecer en las ferias más importantes del sector bajo la tutela de la compañía nipona, las noticias sobre el juego comenzaron a diluirse conforme pasaban los meses. Era tal el secretismo acerca de *RiME* que incluso **algunas voces apuntaban a una repentina cancelación.** Afortunadamente no fue el caso, pero la vuelta a los ruedos informativos no fue positiva en ningún caso. Tequila Works anunciaba el pasado año la compra de los derechos de la propiedad intelectual a Sony, retornando el desarrollo a la independencia de la que gozaban en sus primeros compases.

Las malas lenguas, sobre todo en el célebre portal NeoGaf, indicaban que este giro dramático de los acontecimientos se debía exclusivamente al incumplimiento de los plazos que dictaba Sony. La empresa vio que —presuntamente— **no existía casi ningún tramo jugable**, sino que todo eran ideas y situaciones creadas para la ocasión sin ninguna conexión entre ellas. Este hecho provocaría el desmantelamiento total de los kits de desarrollo prestados por la gigante japonesa, y por supuesto la finalización del acuerdo.

Dicha versión extraoficial se filtró, al parecer, por una fuente interna no revelada. Sin embargo, hace bien poco el Director de comunicaciones de Tequila Works, José Herráez, declaraba a nuestros compañeros de Generación Xbox **el malestar que produjo dicho testimonio,** el cual según él es completamente falso. Desde luego, y dejando a un lado la versión oficial, algo extraño y que no ha trascendido sucedió entre ambos entes. *RiME* estaba llamado a ser uno de los estandartes exclusivos de Sony durante los primeros años de PlayStation 4 en el mercado; la multiplataformidad que ha adquirido en su última etapa de desarrollo es sin duda beneficiosa para los jugadores,

Con el cambio de rumbo en la división y los esfuerzos por mejorar el programa de apoyo a estudios independientes ID@Xbox, parece que **desde Microsoft están ayudando en la medida de lo posible** a que el título llegue a buen puerto, seña de que la mentalidad en Redmond es radicalmente opuesta a la que estaba estandarizada allá por 2011. De hecho, en 2014 Phil Spencer declaró, al ser preguntado por el rechazo del proyecto, que *«es parte del trabajo convivir con los errores»*. Volviendo a *RiME*, ese largo tiempo de letargo **hizo mella en las expectativas del público general.** En un primer momento se habló de que sería una especia de heredero espiritual de *ICO*, y aunque en parte es así, las influencias están más focalizadas sobre la trayectoria de Fumito Ueda.

Traumas del pasado

—

En ocasiones, viviremos escenas retrospectivas de la vida del muchacho que servirán para aportar profundidad a su trasfondo.

El misterio que envuelve a sendos títulos, **un dúo protagonista** con personajes radicalmente opuestos entre sí, la sensaciones de **soledad** que transmite el mundo, el desarrollo enfocado principalmente a la exploración y la relación entre ambos… es indudable que bebe directamente de estos titulos, siendo una especie de alumno que se encuentra a escasos días de su examen final. Esto puede convertirse **en un arma de doble filo**, pues las obras del Team ICO son tan personales que es difícil trasladar la misma experiencia. Casi sin palabras **son capaces de expresar historias tan profundas y emotivas que solo están al alcance de muy pocos.**

POR ALEJANDRO CASTILLO



Es una dedicatoria al profundo amor por el Mediterráneo.

No se le puede reducir a la siguiente frase: *un ICO venido a menos*. Tras conocer cómo se desenvuelve en directo, diría que el último juego de Jonathan Blow, *The Witness*, ha sido también **uno de los pilares** con los que se ha sostenido *RiME*. Ambos se sitúan en una isla repleta de puzles y mecanismos que resolver conforme deducimos los pasos correctos para hallar la respuesta, jugando con el todopoderoso *backtracking* que hará las delicias de aquellos que estudian con lupa el patrón seguido a la hora de elaborar el diseño de niveles.

Una pequeña secuencia nos muestra una incesante tormenta en alta mar. Hoy no es un buen día para echarse a las aguas, entrando en escena un pequeño y sugerente pañuelo rojo que rompe por completo la lúgubre estampa. Tras una cortinilla blanca y, por lo que se presupone, varios días después, **un pequeño muchacho de tez morena despierta en la orilla de una playa**. Sin conocer dónde estamos y qué ocurrió, da comienzo nuestra aventura. Desde el primer momento observamos el sensible trabajo en el ámbito visual; el predominio de colores vivos y pastel permite hacernos pensar que todo lo que nos rodea **se encuentra vivo.**

Tengo la sensación de que un pequeño trocito de España se encuentra en cada pincelada de su mundo. Recuerda a varias de las estampas que podemos encontrar en los bellos paisajes de las Islas Baleares; una dedicatoria **al profundo amor por el Mediterráneo**. El espacio en la isla lo compartiremos con la fauna autóctona: jabalís, gaviotas, colibrís… los animales jugaran de vez en cuando un papel de relevancia en ciertas partes del desarrollo, y mucho cuidado porque no todos serán tan amigables como podemos creer.

En cierto punto cercano al inicio del juego aparecerá **un simpático zorro** que se convertirá en nuestro fiel compañero durante todo el desarrollo. Servirá como guía para encontrar el hilo principal de lo que el estudio nos ofrece, y es que tendremos completa libertad para movernos por todos los lugares que queramos. Muy similar a como ocurre en *The Witness*, aunque en la obra del creador de *Braid* cuenta con una jugabilidad menos elaborada que el juego en el que nos encontramos. No es algo achacable, por supuesto, pues **es totalmente intencionado**. La idea es evitar cualquier distracción del foco principal: los puzles.

No estaremos ante un zorro normal. En un primer momento pensaremos que son simples alucinaciones del protagonista, pues **la criatura aparecerá y desaparecerá a su antojo**, pero poco después descubriremos que es tan real como el sol que nos ilumina. Las ayudas al jugador no quedan conglomeradas únicamente en nuestro compañero. Normalmente al pie de los puzles principales —aquellos que se encuentran dentro del desarrollo principal— podemos observar **pequeñas inscripciones** que nos indican con una imagen qué debemos de realizar. Esto desencadenará una corriente de opinión dividida entre aquellos puristas y veteranos del género y aquellos que prefieren simplemente disfrutar sin pretensiones de lo que el título pretende ofrecer.

Jugando con la perspectiva

—

Algunos puzles nos harán jugar con el entorno hasta dar con la solución, incluso cambiando la meteorología.

En nuestras manos quedará la posibilidad de extraer las conclusiones de la imagen o de los mecanismos y actuar en consecuencia, realizando una tarea de exploración buscada y deseada. En muchas ocasiones, los enigmas basados en el uso de objetos **terminan convirtiéndose en un ensayo y error,** otros juegan con la perspectiva para encajar las siluetas arquitectónicas, etc. Incluso en algunos **podremos manipular la hora del día para adaptarnos a los requisitos del desafío**. No hay barreras que limiten a la obra, sino que eres tú el que toma —por el mango— las herramientas proporcionadas y adaptas el entorno a tus intereses.

Esta mezcla de posibilidades **aporta una variedad totalmente necesaria.** Casi todos los puzles han sido diseñados para diferenciarse del resto, como microsistemas dentro de un gran patio de recreo. Como apunte, **el sonido es un apartado clave** para la obra al completo. Todas nuestras acciones y estados de ánimo se traducen en melodías que elevan el conjunto. Dentro de los rompecabezas también sirven como pistas sobre si estamos realizando algo correctamente o no, creando una experiencia más compleja conforme pasan las horas.

> “
> TODAS NUESTRAS ACCIONES Y ESTADOS DE ÁNIMO SE TRADUCEN EN MELODÍAS QUE ELEVAN EL CONJUNTO.

Tal como comentaba con anterioridad, **el trasfondo del protagonista es una completa incógnita incluso para él mismo**. Al llegar a determinados puntos del periplo nos trasladaremos a unas especias de escenas retrospectivas donde realizar acciones que nos aportarán respuestas a nuestras preguntas. Uno de ellos, por ejemplo, nos sitúa en un infinito desierto; el desolador paraje **lo rompe un barco encallado en medio de la nada,** una especie de señal sobre lo que nos ocurrió en los primeros instantes de juego.

Pero no todo es de color de rosa. Las dos primeras horas de juego nos han dejado una sensación positiva, pero **hay que mantener los pies en el suelo.** Su desarrollo, para bien o para mal, ha sido turbulento a nivel interno por todo lo que hemos podido conocer. Esta inestabilidad ha podido repercutir a largo plazo; **la base es buena, y las ideas implementadas sugieren que lo mejor está por llegar,** pero con el paso del tiempo nuestra estancia en la isla puede no ser igual de brillante que en sus inicios.

Realmente espero y **deseo** que todo vaya bien. Las dudas con el proyecto han impactado en cierto modo en la visión de la comunidad global sobre el desarrollo de nuestro país. Teniendo en cuenta que ha sido, sin ninguna duda, **el desarrollo español con más relevancia internacional** es importante que comience con buen pie en el mercado. Tequila Works ya nos ha demostrado en el pasado que sabe hacer muy bien las cosas, por lo que desde aquí deposito mi voto de confianza. Incluso ya nos ha sorprendido gratamente con el reciente *The Sexy Brutale*, co-desarrollado junto a los británicos Cavalier Game Studios.

Solo el tiempo dirá si ha cumplido lo que promete, pero por el momento yo, personalmente, **quiero dejarme llevar por la magia de una noche de verano.** El mundo aguarda a su descubrimiento.

RIME



Lanzamiento
26 de mayo 2017

Desarrolla
Tequila Works

Género
Aventura

Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
Nintendo Switch

Multijugador
No

NOTICIAS





PULSA START

PREY

Tras una década de accidentado desarrollo, *Prey* verá por fin la luz el próximo mes de mayo bajo la batuta de Arkane Studios y Bethesda, llegando como un *reboot* que nos presenta un siniestro futuro alternativo a la realidad que conocemos.

por Javier Bello

El desarrollo de *Prey* fue uno de esos esquivos proyectos que se resistía a ver la luz, víctima de numerosos problemas que retrasaban cada vez más una fecha de lanzamiento que **parecía destinada a no llegar nunca**.

Prey se dio a conocer en 2006 como un FPS para Xbox 360 con toques de exploración y poderes místicos, y aunque pasó algo desapercibido, logró una buena cantidad de ventas. Habiendo cosechado buenos números —y terminando el juego con la promesa de una continuación— era evidente que se pondría en marcha una secuela, y aquí es donde volvieron los problemas.

3D Realms tuvo que invertir once años para sacar adelante el primer proyecto, y eso después de haberle cedido el testigo a Human Head Studios. Una vez confirmada la segunda parte, y con los crecientes problemas de la desarrolladora tejana para mantenerse a flote, parecía que iba a volver a repetirse la larga espera por el juego. Finalmente, **Bethesda adquirió los derechos de la propiedad intelectual** y prescindió de lo que había elaborado Human Head Studios por no llegar al nivel de calidad que habían marcado, y eso que el juego ya estaba en fase *alpha*.

En vez de eso, ficharon a Arkane Studios, **atraídos por la labor que habían desempeñado con *Dishonored***. Aunque este cambio de desarrollador y la cancelación de *Prey 2* fue algo que Bethesda no quiso dar a conocer, la filtraciones de varios correos internos terminaron por hacerles admitir que era el estudio francés quien se encargaba ahora del desarrollo del juego, y que éste sería un reinicio de la franquicia, inspirándose en algunos conceptos del original para crear este nuevo universo.

Y lo cierto es que inspiración es una palabra bastante adecuada, ya que **a parte del nombre y de que la acción transcurre en una estación espacial donde nos enfrentamos con alienígenas, no hay mucho más en común**. Pero teniendo en cuenta la buena mano que ha demostrado tener Arkane, tiene toda la pinta de haber sido para mejor.

Entrando en materia sobre lo que podemos esperar de este nuevo *Prey*, nos presenta **un universo basado en nuestra realidad**, pero donde algunos acontecimientos históricos fueron distintos, alterando así el curso de los acontecimientos que nosotros conocemos.

Uno de los puntos fundamentales del trasfondo del juego es el descubrimiento de una forma de vida extraterrestre por parte de la Unión Soviética durante los primeros compases de la exploración espacial. Este hallazgo culmina con una colaboración con los Estados Unidos para estudiar a las criaturas a bordo de una estación espacial. Sin embargo, **en esta realidad alternativa el asesinato del Presidente Kennedy fracasó** y provocó que se rompiera esta unión entre las dos potencias, Así las cosas, los americanos tomaron el control del proyecto durante las siguientes dos décadas.

Abrazando el *transhumanismo*

—

Prey nos propone superar la condición humana adquiriendo poderes alienígenas, aunque pare ello debamos sacrificar nuestra humanidad. ¿Caeremos en la tentación?

Los científicos comenzaron a investigar las **formas de vida extraterrestres que denominaron *Typhon***, pero no fueron capaces de sacarle ningún uso a sus enigmáticas capacidades para aplicaciones militares o comerciales. Y antes de que tuvieran éxito, un accidente en un fallo de contención resultó en la muerte de todo el equipo de investigación, de manera que el gobierno cerró el proyecto en 1998 y se abandonó la estación.

Más de tres décadas después, en 2030, **la corporación Transtar tomó posesión de la estación y la convirtió en la Talos I**, un centro de investigación a la vanguardia tecnológica. En tan solo cinco años el equipo a bordo de las nuevas instalaciones logró una mayor compresión de los organismos Typhon, y pronto, las innovaciones de la división psicotrónica redefinirían lo que significa ser humano.

En estas instalaciones es donde tiene lugar la singular aventura de *Prey*. **Encarnamos a Morgan Yu, uno de los nuevos integrantes del equipo de investigación**. El inicio de esta aventura recuerda a lo vivido en *Half-Life* con el primer día de trabajo de Gordon Freeman en Black Mesa, mientras nos dirigimos a la corporación Transtar para participar en un experimento rutinario donde aprendemos los controles básicos. Como no podía ser de otra forma, ocurre un terrible accidente que nos termina dejando inconscientes. Despertamos al día siguiente en un nuestra habitación, donde todo parece estar en orden, pero teniendo la sensación de que algo falla. Tan pronto salimos al exterior nos topamos con que las instalaciones están patas arriba, con averías y destrozos por doquier; aparecen los cadáveres de nuestros compañeros y los aparentes causantes de esta catástrofe: los *Typhon*. Según parece, un nuevo fallo de contención o algún otro factor ajeno ha vuelto a provocar **la misma tragedia de hace 30 años**, y será tarea nuestra averiguar las causas de este accidente, determinar qué son los Typhon y en quiénes de los supervivientes podemos confiar para averiguar la verdad sobre lo ocurrido en la Talos I.



POR JAVIER BELLO



Acción, terror y ciencia ficción son el cóctel de esta prometedora propuesta

Jugando al Tetris en nuestro inventario

—

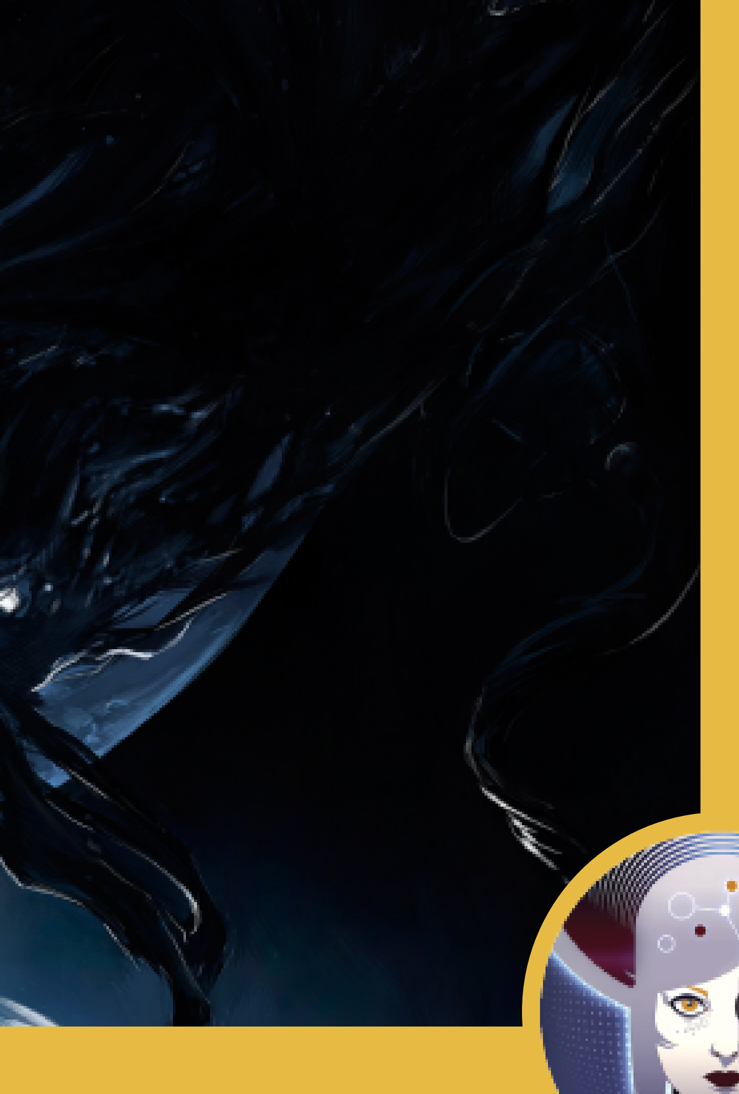
Dispondremos de un espacio limitado para nuestros objetos y no todo ocupará lo mismo. Deberemos tenerlo organizado de forma muy similar a lo visto en *Deus Ex* y *Resident Evil 4*: toca discurrir para poder encajar todo nuestro arsenal y equipo dentro de esta mochila virtual.

Aunque al principio muchos esperaban que *Prey* fuera un juego de terror y acción en primera persona, **lo cierto es que el factor miedo no está tan presente**, y tan solo los sustos ocasionales y la amenaza de las criaturas alienígenas ayudarán a crear tensión en ese sentido. Como tiende a ocurrir en los juegos de este tipo, la sensación de peligro va disminuyendo considerablemente a medida que nos hacemos con un arsenal, por lo que si estabais esperando una experiencia más terrorífica, mucho me temo que os llevaréis una decepción.

Sin embargo, eso no quiere decir ni mucho menos que *Prey* no pueda ponernos los pelos de punta de vez en cuando. **Su ambientación es magistral**, y la estación espacial Talos I guarda numerosos y siniestros secretos. El primero de ellos nos lo enconramos al poco de comenzar, tras conseguir llegar a nuestra oficina y visionar un video grabado por el propio Morgan, donde informa a su yo futuro de que han transcurrido tres años desde el incidente, y de que sus recuerdos han sido bloqueados. Así, deberemos averiguar qué es lo que ha ocurrido realmente a lo largo de este tiempo y **tratar de recomponer nuestras memorias perdidas** ayudados por dos supervivientes: la operativa January y de nuestro hermano Alex. Tu yo del pasado te previene de que no te puedes fiar de la primera, y tu pariente parece más interesado en que le ayudes con sus propios planes, por lo que elegir en quién confiar será una de las decisiones que influyan de cara a las distintas conclusiones que tendrá la aventura.

Centrándonos ya en el apartado jugable, **Arkane se inspiró en *System Shock* como base**, presentándonos una enorme estación espacial que podemos explorar de arriba abajo y que está cargada de misterios por descubrir. Más aún, a través de varias esclusas podremos salir al espacio y explorar el exterior del lugar en busca de nuevas pistas y rutas.

Las influencias de *Dishonored* son bastante notables, y si habéis jugado a las aventuras de Corvo y Emily estaréis en vuestra salsa. A través de un menú de rueda podremos seleccionar rápidamente las armas o poderes que queremos usar, pudiendo cambiar entre ellos sin frenar el ritmo de la acción. Podremos esprintar y deslizarnos por el suelo, trepar a lugares que alcancemos saltando y recoger casi cualquier objeto del escenario, ya sea para quitarlo de en medio o usarlo como arma arrojadiza. **La interactuación con los elementos del lugar es uno de los platos fuertes de *Prey***, y nos invita a ser muy creativos para poder superar sus retos. Ya sea creando una distracción para atravesar una zona sin ser vistos, utilizar un escape de gas como trampa improvisada prendiéndole fuego cuando pase una enemigo cerca,



o incluso coger una torreta de defensa y desplazarla a un lugar más ventajoso para nosotros. Las posibilidades son enormes y se adaptan a distintos estilos de juego.

Para personalizar aún más este último factor, **contaremos con árboles de habilidades** que mejorarán nuestras posibilidades y nos abrirán nuevas opciones. Dispondremos de tres para las dotes humanas: Científico, Ingeniero y Seguridad. Estas tres ramas ofrecen diversas características, desde bonificaciones pasivas tanto para nuestras capacidades combativas y de movimiento, hasta mejoras a la hora de piratear claves de seguridad o la opción de reparar elementos dañados del escenario, entre otros.

Lo interesante, es que habrá **otros tres árboles para los poderes alienígenas**, que podemos ir obteniendo a lo largo del juego. Estos dones paranormales son uno de los principales atractivos de *Prey*: seguramente os suene la posibilidad de transformarnos en una taza. Pues la cosa no quedó en ninguna broma y tal vez el poder más llamativo es del que hacen uso los *Mimic*, que les permite asumir la forma de cualquier cosa que sea de su tamaño o más pequeño. Así, una silla, un monitor o una papelera pueden ser un enemigo camuflado, y nosotros podremos hacer uso de este mismo don. Será una capacidad ideal para pasar desapercibidos, pero **también nos creará un sentimiento de paranoia** cuando todos los objetos del lugar podrían ser un enemigo en potencia.

Mejoras tecnológicas perturbadoras

A la hora mejorar nuestras habilidades, deberemos emplear un aparato que literalmente nos inyecta estos conocimientos en el cerebro aplicando el procedimiento con dos enormes agujas a través de nuestros ojos mientras lo vemos en primera persona.

Aunque no disponemos del listado de poderes completo, se pudieron ver dos más en acción. El primero es un impacto cinético que funcionará como una granada y que al usarla detendrá la acción para que podamos situarlo cómodamente como si dispusiéramos de una suerte de tiempo bala. El segundo poder será el favorito de los adeptos del sigilo, pues no permitirá manipular terminales o reparar objetos a distancia, permitiendo interactuar con el escenario desde una distancia segura y sin llamar la atención.

El armamento que iremos recogiendo también dispondrá de una buena dosis de variedad, llegando a contar con un arsenal muy amplio, desde la fiel llave inglesa prima lejana de la palanqueta de Gordon Freeman, hasta pistolas, escopetas y **la que más llama la atención: el cañón de pegamento**. Nos permite disparar proyectiles de un pegajoso material que paralizará a nuestros enemigos. Los podemos ejecutar fácilmente con la llave inglesa *a posteriori*. Pero su principal utilidad es que también podemos usarlo para apagar llamas, cerrar fugas de gas o apilar varios disparos para crear una plataforma que nos permita alcanzar lugares más elevados. Sin duda una herramienta muy versátil.

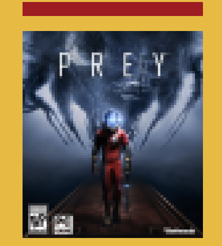
Estas armas podrán ser mejoradas con kits de modificación, optimizando su daño, alcance, velocidad de recarga u otras características. Pero no será lo único que podremos crear. Mientras transitemos la Talon I recogeremos montones de objetos que aparentemente no serán de mucha utilidad, pero esto cambiará cuando encontremos **máquinas de reciclaje donde conseguiremos depositar toda esta "basura" y transformarla en las materias primas** necesarias para crear otros objetos.

En la misma terminal donde sacamos beneficio de nuestro hábito chatarrero, tenemos la posibilidad de fabricar nuevos objetos si disponemos de los planos esquemáticos de los mismos. Por ello, habrá que estar atentos para localizar estas particulares recetas, ya que nos permitirán crear municiones, objetos de recuperación o kits de mejora para nuestras armas. Sin duda, el recolector avispado tendrá una aventura más sencilla si saca partido de estas mecánicas.

Así pues, *Prey* se presenta como un título muy prometedor. Su ambientación y su historia pintan sobresalientes, con misterios y giros de guion que desembocarán en varios finales. Si a eso le sumamos una jugabilidad llena de posibilidades y que nos anima a ser creativos, sin duda invitará a rejugar el título de Arkane una y otra vez para exprimir todos sus secretos.

El 5 de mayo tenéis una cita con **una de las aventuras de ciencia ficción más atractivas de los últimos años**.

PREY



Lanzamiento
5 de mayo de 2017

Desarrolla
Arkane Studios

Género
Shooter

Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

Multijugador
2 jugadores

NOTICIAS





PULSA START

INJUSTICE 2

NetherRealm Studios quiere repetir el éxito de la anterior entrega con un nuevo título al que se le han añadido nuevos ingredientes, pero cuya fórmula original parece estar, en principio, intacta.

por Juan Pedro Prat

Volvemos a luchar por el poder



DC tiene un universo de personajes que es, podríamos decir, algo más **oscuro**, más **adulto** que el de Marvel. De esto se han servido en NetherRealm Studios para desarrollar un titulo de lucha que se asemeja mucho a los *Mortal Kombat*, con una base muy parecida pero un contenido muy distinto y enfocado a un público más mayoritario, sobre todo si tenemos en cuenta el *boom* que hay ahora por los superhéroes y el **gran aporte** que han hecho algunas desarrolladoras a la hora de crear titulos basados en personajes de la casa de los detectives.

Injustice: Gods Among Us agitó con fuerza el universo DC, convirtiendo a los buenos en malos y viceversa, creando **una propuesta muy interesante** de la que vuelven a partir en NetherRealm Studios para *Injustice 2*. El juego, que llegó a plataformas de sobremesa de la anterior generación (y de la actual) e **incluso a dispositivos con sistema iOS**, algo que consiguió popularizarlo enormemente. Su secuela solo se espera, de momento, para Xbox One y PlayStation 4, pero eso no quiere decir que no vaya a tener éxito, sobre todo ahora que los jugadores conocen la fórmula, que fue exitosa y que **han pulido** e introducido nuevos elementos que justifican el lanzar un nuevo título.

Gorilla Grodd

—

Tras la caída del Régimen de Superman, este villano lidera La Sociedad, un grupo antijusticia que busca conquistar la Tierra y acabar con la, desde su punto de vista, tiranía de los superhéroes. Gracias a sus poderes telepáticos está reclutando a poderosos componentes.

La lucha **por defender la justicia** de cada uno es el principal pilar de la historia que nos cuenta *Injustice*. La palabra injusticia (en este contexto) hace referencia a que lo que uno ve como justo, pero que puede ser **todo lo contrario a los ojos del prójimo**, y esto pasa tanto si eres un humano como si eres Superman, aunque las consecuencias no sean *exactamente* las mismas.

El hilo conductor de *Injustice 2* nos lleva a ese universo paralelo en el que Kal-El decide tomar el toro por los cuernos e instaurar un régimen para gobernar por encima de todos. Ahora que ya no tenía nada que perder, solo debía **gobernar con puño de hierro** (de acero más bien), para que no hubiera más problemas. Tras la caída de su dictadura (gracias a la ayuda de amigos de universos paralelos), ahora **hay que intentar volver a la normalidad**, algo que no va a ser sencillo, porque Superman es de ideas fijas y sus seguidores también.

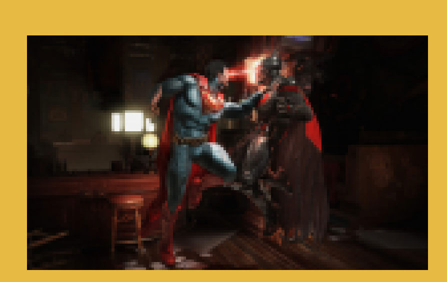
El **último hijo de Krypton** ha sido derrocado y la Liga de la Justicia no está al completo, por lo que en estos momentos de inestabilidad es cuando los villanos se



unen para alzarse y reinar sobre la Tierra, así como Superman y los suyos planean retomar el poder que se les ha arrebatado. **Gorilla Grodd está reuniendo a todo tipo de matones** para conseguir la corona, mientras que Batman tendrá que hacer lo propio para enfrentarlos a todos. Esta lucha es lo que originará el conflicto en *Injustice 2* y lo que hará que grandes compañeros ahora no sean más que un mero estorbo en el camino.

Nuevos personajes

Una buena secuela no puede considerarse tal sin incluir **personajes nuevos** que no hayan hecho acto de presencia en un título anterior. Este será uno de los nuevos pilares sobre los que se sostendrá, hasta donde hemos podido ver, el nuevo *Injustice*. NetherRealm Studios se ha encargado de dejar esto bien claro a base de lanzar nuevos videos y anuncios con cada héroe o villano que se sumaba al plantel de personajes. El primer adelanto que se hizo público (allá por mediados de 2016) presentó directamente a una de las nuevas componentes: Supergirl. Kara Zor-El (prima del Hombre de Acero), que tendrá **un peso importante en la trama**. Y es que la kyptoniana será una de las heroínas que se opondrá a Clark debido a los **delirios de poder** que tiene desde hace bastante tiempo.



Pero ella no será la única novata que estará disponible en el título de NetherRealm. Desde que se hizo oficial, la desarrolladora ha ido desvelando una a una las nuevas incorporaciones con su correspondiente descripción y tráiler *gameplay*. Junto a Kara, también estarán personajes como Gorila Grodd (muy importante en este juego, por lo menos argumentalmente), Canario Negro, Hiedra Venenosa, Robin (alter ego de Damian Wayne), Darkseid o Brainiac. La cantidad de personajes oficiales **asciende actualmente a 27**, aunque se espera que la cifra final sea de **unos 40** en total, superando la cantidad de luchadores de base que se incluyó en el título anterior.

El próximo 16 de mayo se lanzará *Injustice 2* y hasta entonces no conoceremos el plantel completo, pues todavía faltan varios por desvelar. Además, también se incorporarán **personajes alternativos** gracias al sistema de atuendos del que dispondrá el juego.

Novedades jugables

Si tuviéramos que poner *Injustice 2* en una balanza, seguramente la parte de las novedades terminaria pensando más que aquella en la que solo se incluyen elemen-

Un combate muy mejorado

—

El estudio tras *Injustice 2* ha introducido mejoras en las mecánicas de combate para hacerlo más ligero y complejo.

Nuevos héroes y villanos

—

Canario Negro (en la imagen), Hiedra Venenosa o Doctor Destino son algunas de las nuevas incorporaciones el juego.

tos recuperados del anterior capítulo. El estudio ha tenido unos cuatro años para devanarse los sesos y pensar en **qué ofrecerle al consumidor** para justificar la compra de un título de lucha cuyo esquema es exactamente el mismo. Lo cierto es que han encontrado las respuestas a esa pregunta:

Los **pequeños cambios en la jugabilidad,** en los combates, es lo que terminan por marcar la diferencia en un estilo tan marcado como es el de *Mortal Kombat*. Hablamos de un estilo bastante plano, que solo nos permite movernos hacia atrás o hacia adelante en el espacio. Con eso hay que jugar para ofrecer novedades, y las tenemos. El medidor de poder que se encuentra en la parte inferior de la pantalla será ahora **más útil que nunca**, ya que gracias a él no solo podremos ejecutar poderosos ataques finales, sino que también podremos realizar volteretas que nos permitirán esquivar ataques y salir airosos del combo.

También hay un movimiento sobre el escenario algo más rápido. Si sois de los que habéis jugado mucho a los juegos de este corte desarrollados por NetherRealm, seguro que lo notaréis, puesto que **nuestra posición en el escenario es difícil de dominar.** Esto es así porque en el juego de pies (y de manos en el mando), estará nuestra salvación y nuestra victoria si conseguimos encajar un buen ataque.

Los ya conocidos ataques de entorno, esos que se realizan lanzando lo que buenamente podamos coger del suelo, se podrán ahora **bloquear**. El estudio ha dejado claro que **no todo es bloqueable,** pero este componente aumentará un poco la dificultad de las partidas, ya que no podremos relajarnos si vemos que hemos ejecutado este movimiento satisfactoriamente. Habrá que ver cómo se lleva esto a cabo en el juego, porque lo mismo hablamos de una serie de combinaciones dificultosas que no merece la pena ejecutar. Lo iremos viendo.

Sistema de equipo

Y dejamos lo mejor para el final. La **principal novedad** de *Injustce 2* es su sistema de equipo, una función que permitirá hacer que nuestros héroes y villanos **vistan diferentes armaduras** que no solo cambiarán su aspecto, sino que también modificarán sus estadisticas y nos permitirán obtener ventajas con respecto a nuestro oponente.

En *Injustice 2* se ha introducido un modelo de **evolución** de personajes. Ahora no tendremos que combatir por combatir, sino que podremos dominar a un personaje, llevarlo hasta su máximo poder (el nivel 20) y además **equiparle con el mejor equipo** que encontremos. Las piezas de armadura de este Gear System se consiguen con cada victoria, por eso no nos quedará otra que entablar lucha contra todo ser viviente para alcanzar la gloria. Esto quiere decir que hay una mayor continuidad, que existe un motivo por el que rejugar el título. Si reflexionamos, son unos 40 personajes los que tendremos disponibles, todos ellos con potencial para alcanzar nivel 20 y con diferentes equipos disponibles. **¡Pues ya hay horas ahí!**

Y claro, ahora surgen las dudas: **¿cómo funcionará todo esto en el modo multijugador?** Buena pregunta. Esta es una de las principales cuestiones que asaltaron la mente y el corazón de muchos jugadores cuando se anunció, pero en NetherRealm han dejado claro que en *Injustice 2* no existirá el odioso *pay-to-win*, es decir, no se podrá pagar para obtener mejores equipos y ganar al resto de jugadores fácilmente. La moneda del juego, los Cristales Fuente (Source Crystals), solo dará acceso a **elementos estéticos** para los personajes, nada que modifique la potencia de los luchadores.

El sistema de equipos estará nivelado automáticamente en el modo online e incluso podrá desactivarse. John Edwards, diseñador del título, ya confirmó que **se balancearían las estadísticas** base de los personajes para que no hubiera un desequilibrio flagrante. Eso sí, las armaduras seguirán aportando **una fuerza extra**, por lo que no será injusto para ninguno de los dos contendientes.

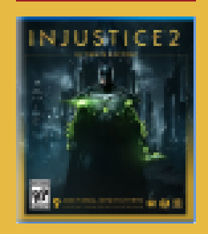
Con todo, el sistema de equipo quiere darle una **profundidad mayor al juego,** ya que los jugadores tendrán que reunir todas las piezas de un mismo set para obtener bonificaciones adicionales. Esto no solo pasa por conseguir una subida en resistencia o velocidad, sino que en el caso de algunos personajes hablamos hasta de habilidades desbloqueables. Este componente RPG aporta, sin duda, una mayor duración al juego y también aspectos accesorios bastante interesantes.

Como detalle final, habrá atuendos especiales que transformarán por completo a algunos de los personajes. Supergirl, por ejemplo, podrá transformarse en Power Girl, una versión alternativa de la identidad adoptada por Kara Zor-El.

Mejora y cambia

Habrá diferentes sets de equipo que no solo modificarán las estadísticas de combate de nuestro héroe o villano, sino que también harán que cambien completamente su apariencia, adquiriendo otra identidad.

INJUSTICE 2



Lanzamiento
16 de mayo de 2017
Desarrolla
NetherRealm
Género
Lucha
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
Multijugador
2 jugadores

NOTICIAS





PULSA START

FIRE EMBLEM

SHADOWS OF VALENTIA

Fire Emblem suma y sigue. La famosa saga de RPG por turnos continúa desarrollando y lanzando entregas. Os mostramos las características más relevantes del próximo *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia.*

por David Neira

La saga *Fire Emblem* posiblemente no necesite ninguna introducción. Se ha convertido por méritos propios en una de las IPs más **redondas** y en una de las referencias principales cuando hablamos de RPGs tácticos. Es más, la franquicia está en un momento **muy dulce** debido a la popularidad que está teniendo su última entrega: *Fire Emblem Heroes*. Sin embargo, hubo una época en la que muy pocas personas conocían esta serie de videojuegos. *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* quiere **volver a esa época**, y lo hace recuperando una de las primeras entregas de la saga: *Fire Emblem Gaiden*.

Nintendo, de forma sorprendente, ha decidido **reinventar y actualizar este clásico** bajo un nuevo prisma. Digo sorprendente porque los títulos que han supuesto una popularidad manifiesta dentro de la saga, por lo menos en Occidente, han sido sus últimas entregas: *Fire Emblem Awakening* y, en menor medida, *Fire Emblem Fates*. Estos títulos renovaron la fórmula clásica de combates por turnos con elementos nuevos—las conversaciones de apoyo con los diferentes personajes, los golpes combinados y la capacidad de engendrar descendientes, entre otros—insuflándole **algo de aire fresco a la franquicia**. Sin embargo, la Gran N ha decidido dejar esto de lado en pos de apostar por el *remake* de un juego que ya ha sido creado y que, incluso en su época, **no supuso un éxito comercial**. De hecho, *Fire Emblem Gaiden* incluía un puñado de características nuevas que **no acabaron de cuajar dentro del nicho de aficionados** al que iba dirigida. Por ejemplo, el juego te dejaba explorar ciudades, e incluso hablar libremente con los NPC's y navegar por el mundo; detalles que, en una saga centrada en las batallas tácticas por turnos, no aportaban demasiado a la experiencia global según los fans. Al observar la reacción, la compañía **decidió descartar esos nuevos elementos** que había incluido, siendo más comedidos con la innovación. Con todo, los seguidores más acérrimos de la serie e incluso la gente que no pudo disfrutar del contenido original seguramente disfruten de **poder experimentar esta entrega** con una nueva calidad visual y jugable.

Shadows of Valentia tendrá lugar en Valentia, una tierra dividida por la lucha entre dos dioses: Duma y Mila. Tras años de encarnizadas batallas, los seres divinos decidieron repartirse el terreno para construir una delicada paz. Duma pasó a reinar sobre el norte de Valentia donde construyó la nación de Rigel y adoctrinó a su pueblo en base al poder y a la fuerza. Los rigelianos, en consecuencia, **son guerreros formidables** pero insensibles, poco conocedores de las emociones humanas. En cambio, Mila colmó a los habitantes de Zofia, su reino, de amor y bendiciones, lo que resultó en una población feliz y vivaracha pero corrompida por sus numerosos vicios. En este precario equilibrio se encuentra el continente de Valentia, **una frágil tregua que en cualquier momento podría desencadenar otra cruenta guerra**. Aquí es donde nacen nuestros protagonistas: Alm y Celica.

Alm, un guerrero entrenado en el arte de la batalla por su abuelo adoptivo, decide liderar el frágil ejercito de Zofia durante lo que parecen ser los primeros avances de Rigel hacia la guerra. Mientras tanto, Celica, amiga de la infancia del noble, emprenderá una búsqueda en pos de la desaparecida diosa Mila, además de intentar averiguar **las oscuras razones** que se esconden detrás de una súbita crisis de recursos en el reino de la amable divinidad.

Volviendo a la parte jugable, una de las mayores incógnitas de esta entrega es si introducirá, siguiendo la tendencia de los últimos capítulos, **la capacidad de desarrollar las relaciones de los personajes** entre sí y generar descendientes. Al ser un *remake*, Intelligent Systems, la desarrolladora, tiene una capacidad creativa limitada y probablemente esté coartada por la historia o por sus personajes a la hora de incluir según qué características. Aunque en *Fire Emblem Fates*, hablando de su versión japonesa sin censurar, los desarrolladores dieron el siguiente paso al implementar animaciones y minijuegos con **implicaciones sexuales**, lo cierto es que es una de las mecánicas más importantes de las últimas entregas, que además influye en la jugabilidad y afecta en gran medida al resultado de las batallas si el jugador es hábil. Asimismo, daba al jugador la capacidad de crear soldados «personalizados» al combinar las habilidades de dos personajes (los padres) en uno solo, aumentando la **sensación de control y el dinamismo** de cada partida. Por lo pronto, Nintendo no ha confirmado si incluirá esta característica o no. Pero usuarios que han podido probar la última demo en la Dutch Comic Con han asegurado que sí habrá relaciones entre los distintos personajes. No solo eso, sino que parece que, en vez de tener lugar en el campamento después de la pelea, la cháchara tendrá lugar **en el propio campo de batalla**. Por supuesto, esto no implica que la me-



Un origen

Fire Emblem Gaiden es uno de los juegos más polémicos de la saga. Se lanzó el 14 de marzo de 1992 y provocó opiniones muy variadas debido a la implementación y al uso de ciertas mecánicas. Este es el juego que Nintendo quiere recuperar con *Shadows of Valentia*.





Nintendo cuida mucho las ediciones que lanza de Fire Emblem

Amiibos

Los amiibos tendrán su uso en *Fire Emblem Echoes*, además de Alm y Celica , que fueron creados exclusivamente para ese juego. Ike, Marth, Lucina, Roy, Robin y Corrin se podrán emplear como soldados fantasma en las batallas a cambio de unos pocos puntos de salud. Una pena, ya que en anteriores entregas podían unirse a tu batallón de forma permanente.

cánica del matrimonio siga vigente, pero sí creo que podemos decir con relativa seguridad que **seguirán con el modelo de los últimos años** e implementarán el cambio de estadísticas de cada personaje según sus relaciones personales.

Otra de las dudas importantes que genera este *remake* es la inclusión de la presencia del avatar. Los dos últimos juegos contaban con la posibilidad de que el jugador se proyectara en el mundo de *Fire Emblem* con su propio avatar personalizable. Si unimos esto con lo mencionado anteriormente, tenemos una libertad total para enlazar a nuestro personaje con cualquier otro—algo exclusivo, ya que el resto del elenco no siempre es compatible entre sí—, y además de la recompensa visual y la autosatisfacción, se puede **engendrar una progenie única cada vez**. Con todo esto, es razonable que muchas personas hayan denominado a los últimos títulos como *Waifu Emblem*, un aspecto que tiene divididos a los aficionados de la saga y que gusta y disgusta a partes iguales. Volviendo al tema, debido al reducido elenco de *Fire Emblem Gaiden* y al protagonismo implícito que está dando Nintendo a Alm y Celica, es muy probable que, en esta ocasión, el jugador no cuente con un avatar propio, sino que **juegue desde la perspectiva de los dos amigos de la infancia.** Una decisión interesante, menos personal, pero que les permite dar más carga a la historia mediante unos personajes con sus propias ideas y convicciones.

Sin embargo, *Shadows of Valentia* apunta maneras como el *Fire Emblem*, de los actuales, más arriesgado; y es que Intelligent Systems se ha tirado a la piscina y ha incluido unas cuantas características que, cuanto menos, son interesantes. También ha aprovechado para rescatar o adaptar alguna de las mecánicas de *Fire Emblem Gaiden*. Una de las que más ha llamado la atención durante el Nintendo Direct en el que presentó el juego fue la exploración de mazmorras. El título permitirá **navegar e investigar** calabozos de manera libre durante la progresión de la historia. Por supuesto, estas áreas contendrán enemigos con los que el jugador tendrá que vérselas durante su avance. **Existe la posibilidad de darles un golpe preventivo**, disminuyendo su salud un poco antes de entrar en la batalla por turnos. En menor medida, tam-



bién tendrán diferentes objetos que se podrán descubrir, como comida o armas.

En concordancia con esta propuesta, también se ha confirmado que **el triángulo de superioridad de las armas no estará presente** en *Fire Emblem Echoes*. Este era un sistema mediante el cual los luchadores obtenían ventaja en base al arma que estaban utilizando: las espadas eran superiores a las hachas, éstas eran mejores que las lanzas y las anteriores tenían ventajas sobre las primeras. Esto también estaba presente en *Fire Emblem Gaiden*, así como la capacidad de los arqueros para atacar a una distancia mayor que en las últimas entregas. Por otro lado, y para compensar la pérdida del triángulo de armas, ahora nuestros soldados ganarán experiencia al usar un arma concreta y, mientras lo hacen, irán aprendiendo habilidades relacionadas con la misma. Por lo pronto, parece que las destrezas permitirán adaptarnos y ser útiles contra tipos de enemigos específicos como caballeros o pegasos. Desde luego, **resultan bastante espectaculares** de ver y, al contrario que las habilidades de otros capítulos, que se regían por la probabilidad, son un método seguro de obtener un resultado fijo en un momento concreto.

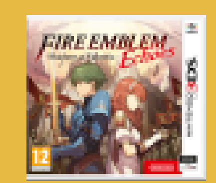
Por último, pero no por ello menos importante, Intelligent Systems también ha decidido implementar una nueva mecánica: **la fatiga**, algo que ya había aparecido en la saga con *Fire Emblem Thracia 776*. Sin embargo, funcionará de manera muy diferente a como lo hacía en el título de SNES. En *Shadows of Valentia* servirá como medidor del nivel de cansancio de un personaje—el cual aumentará a medida que se use en repetidas batallas—, de tal forma que si ese marcador está alto, el soldado en cuestión verá sus estadísticas afectadas. Por lo tanto, parece que **la solución radica en variar los batallones** y no usar siempre el mismo, ya que perjudicará en buena medida el rendimiento general de la unidad. Aunque, por otro lado, también se puede ofrecer comida a la diosa Mila para reducir la fatiga, por lo que, gestionando los recursos, ese problema se podrá solucionar de otras formas. Para cerrar, falta especificar los efectos de los amiibos en *Fire Emblem Echoes*. Nintendo ofrecerá, junto con el juego, la posibilidad de adquirir las figuras de los protagonistas, Alm y Celica, que **desbloquean dos mazmorras**: la Prueba del Dios de la Guerra y la Prueba de la Diosa, respectivamente. Pero, asimismo, el resto del elenco de la saga que también tenga su propio amiibo dispondrá de su propia función, es decir: Roy, Ike, Marth, Lucina y Robin. Cada uno de estos personajes podrá hacer su aparición en forma de guerrero fantasma al usar su código. Los soldados de *Echoes* podrán usar su propia salud a cambio de invocar a estos guerreros tan poderosos. Lamentablemente, y para la tristeza de muchos fans, estos espectros **solo durarán un turno** y no formarán parte de tu banda.

Como conclusión, podemos decir que estamos ante lo que parece ser **una entrega de mezclas**, ya que intenta recoger las características más interesantes de los juegos más antiguos de *Fire Emblem* y, de hecho, reconstruir una de sus precuelas, *Fire Emblem Gaiden*; mientras que, por otro lado, mantiene lo que hizo especial a la serie en un ejercicio de balance y equilibrio. Nintendo parece preocuparse por sus fans más veteranos, y es que no tanta gente conoce *Fire Emblem Gaiden*, considerado más bien de nicho o, quizá tras el éxito de *Fire Emblem Heroes*, la compañía nipona intenta llevarse todo el pastel con esta última entrega: el público general y el público de nicho. De ser así, no cabe duda de que es una estrategia de lo más inteligente. Solo queda **Pulsar Start** y disfrutar de él.

Protagonistas

Robin/Daraen y Corrin/Kamui fueron los avatares que usaron los últimos juegos. Tuvieron tanto éxito que incluso se implementaron como personajes en *Smash Bros* con su correspondiente amiibo. El uso del avatar, además de conseguir que el jugador se sienta más identificado con el protagonista, también abre la puerta a la personalización de cada usuario.

FIRE EMBLEM ECHOES



Lanzamiento
19 de mayo de 2017
Desarrolla
Nintendo
Género
Estrategia
Plataformas
Nintendo 3DS

NOTICIAS





CREATIVIDAD Y CIENCIA SE DAN LA MANO

ciencia ficción

La ciencia ficción es una de las tres ramas de la narrativa de ficción, junto a la fantástica y la de terror. Desde la década de los años 20 la popularidad de este género ha ido creciendo, dando alas a la imaginación e impulsándola con el conocimiento y la ciencia. Lo que somos y lo que podríamos ser se dan la mano en los universos de la literatura, el cine y, como no, los videojuegos.

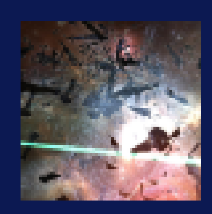
POR MARC ARAGÓN



POR MARC ARAGÓN

CUESTIÓN DE GENÉTICA

Los videojuegos llevan la ciencia ficción en su ADN



Multitud

En la batalla de B-R5RB de *EVE Online* participaron más de 2.000 jugadores. El enfrentamiento duró más de 20 horas y en ella se destruyeron naves por valor de 300.000 dólares reales

El videojuego es un medio que permite expresar ideas de una forma imposible de conseguir en cualquier otro. **Haciendo un uso inteligente de la tecnología, las ideas más creativas son posibles y dan origen a esos títulos que marcan un antes y un después en la industria y en la mente de los usuarios**. Conseguir alcanzar al público de esta manera no es tarea sencilla, se necesita que cientos o miles de pequeñas piezas funcionen perfectamente de forma conjunta y en equilibrio. Todo ello dentro una creación mucho mayor en la que cada idea se vea representada y dé cabida a los hechos de la historia, lo que llamamos ambientación.

> TODO LO QUE UNA PERSONA PUEDE IMAGINAR, OTRAS PODRÁN HACERLO REALIDAD

Cuando hablamos de ambientación, lo más normal es referirse a la suma de condiciones sociales, espaciales y políticas de la obra, es decir, todo aquello que le da contexto. **En nuestro medio, la ambientación únicamente está limitada por la imaginación de los desarrolladores.** Desde los entornos históricos hasta los de fantasía, la cantidad de detalles del mundo y las normas que lo rigen son factores decisivos a la hora de sumergir al jugador en la trama. Las posibilidades en este campo son casi ilimitadas, aunque no es nada sencillo crear un mundo desde cero. **Para conseguir atraparnos, este mundo debe ser consistente y plausible, es decir, que sea coherente y siga sus propias reglas.** En los títulos de corte fantástico, por ejemplo, la fantasía "Tolkieniana", ocupa gran parte del mercado. La obra del escritor sudafricano transcurre en un mundo tan "realista" que cientos de autores se han inspirado en él para crear sus propios universos narrativos, por lo que tenemos un sinfín de juegos con un universo genérico, poblado por humanos, elfos y orcos.

La ciencia ficción, por otra parte, ha alcanzado un abanico mucho más amplio de escenarios y posibilidades. **Se trata de una ambientación que está presente en los videojuegos desde su misma concepción, grabada en el propio ADN del medio.** En 1962 se desarrolló el primero de la historia, que llevaba por nombre *Spacewar!* (aunque existe cierta controversia y se suele atribuir el título de "primer videojuego" a *Tennis for Two*, de 1958, este es considerado más como un ejerci-

cio teórico que como un juego en sí). En él, dos jugadores controlaban dos naves espaciales, llamadas "aguja" y "cuña", e intentaban derribarse entre ellos.

Tras esto, cientos de desarrolladoras han explotado este escenario, cambiándolo, tomando algunas de sus ideas y añadiendo otras nuevas. Como resultado de ello, este género se ha ramificado, dando lugar muchos subgéneros distintos, pero con pilares básicos en común. **Todos ellos evitan los elementos sobrenaturales y en su lugar utilizan conceptos que se basan en la ciencia** (sean realmente posibles o no). La tecnología futurista, viajes espaciales, ingeniería genética o los futuros distópicos o apocalípticos son algunos de los temas más recurrentes en las obras de ciencia ficción.

En el caso de los videojuegos, este género ha sido el predilecto de los estudios más importantes, que han llegado a crear algunos de los títulos más influyentes de la historia. **Todos ellos han construido enormes universos cargados de información y detalles**, tanto que muchas de estas obras han trascendido su medio original y se han convertido en libros o películas.

Half Life

En noviembre del año 1998 llegó al mercado un juego que cambiaría para siempre la forma de contar historias interactivas, especialmente en los *First Person Shooters*. Tanto la primera como la segunda entrega de *Half Life* fueron ampliamente aclamadas tras su llegada al mercado. **Las aventuras de Gordon Freeman, el científico / héroe / cazador de alienígenas** en el complejo Lambda y Ciudad 17 siguen siendo obras de incuestionable calidad para todos aquellos que los han probado.

Su argumento no destacaba por su originalidad, pero la incorporación de pequeños *scripts* que hacían avanzar la trama en tiempo real y su trabajada jugabilidad conquistaron al público. **Un accidente de laboratorio abre un portal a una dimensión alienígena plagada de terribles criaturas,** convirtiendo los laboratorios del complejo Lambda en un campo de batalla y a Gordon Freeman, único superviviente, en la última esperanza de la humanidad. Armado con su fiel palanca (y un arsenal completo de armas terrestres y alienígenas), Gordon se enfrenta en solitario a la invasión alien en estos dos títulos que ya han alcanzado el estatus de leyenda.

Metal Gear Solid

Lo que en principio podría parecer un juego de espionaje pronto desemboca en una complejísima trama ambientada **en un asombroso mundo de ciencia ficción militar**. Hideo Kojima se inspiró en películas de acción de los 80 y animes japoneses para crear una de las mejores historias del mundillo. Utilizando la guerra como hilo conductor, Kojima nos habla de las ansias de poder del ser humano, de cómo querer la paz puede llevar a la guerra y del sufrimiento de las víctimas que causa. Todo ello rodeado de robots gigantes, *ciborgs*, nanomáquinas y manipulación genética.

La habilidad de Kojima para hacer crecer la trama lo ha convertido en uno de los referentes del mundillo. El creativo japonés utiliza las cinemáticas como un auténtico director de cine, consiguiendo una tensión y espectacularidad poco comunes. **En el plano jugable opta por ponerle las cosas difíciles al usuario, que se encuentra con un sistema de apuntado tosco y poco preciso**, con el fin de forzarle a optar por una aproximación sigilosa, evitando los tiroteos siempre que sea posible.

> **La ciencia ficción ha dado lugar a algunos de los juegos más influyentes . Todos ellos con mundos únicos y originales**

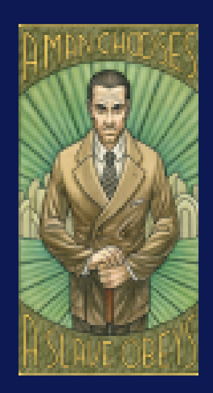
Dead Space

La ciencia ficción también está presente en el género del survival horror. Partiendo de películas clásicas como *Alien* o *Event horizon* (*Horizonte final* en España) la saga *Dead Space* **nos muestra cómo una ambientación bien desarrollada puede hacernos sentir atrapados** en una nave estropeada en mitad del espacio. *Dead Space* llegó a las tiendas en octubre de 2008 y se convirtió en un clásico al instante. Su opresiva atmósfera, su diseño de enemigos y niveles y su misteriosa trama nos atrapan desde el momento en que ponemos los pies en la USG Ishimura.

Esta nave minera se encontraba realizando su labor, extrayendo minerales de un lejano planeta cuando, de forma inesperada, interrumpe toda comunicación. Para investigar lo ocurrido se crea un equipo de rescate del que forma parte el ingeniero Isaac Clarke, protagonista de la saga. Pronto se descubre que **el origen del problema es un extraño virus que convierte a los humanos en criaturas llamadas "necromorfos"**, capaces de exterminar a toda una tripulación en minutos. Para hacerles frente, Clarke se las ingenia con todo tipo de maquinaria minera, desde láseres de extracción hasta sierras, que modifica para utilizar contra los necromorfos.

Mass Effect

El máximo representante de género *space opera* es, sin duda, *Mass Effect*. **Este juego de rol y acción se ha convertido en todo un fenómeno por las posibilidades que ofrece al jugador para cambiar el devenir de la**



Rapture

"Ni dioses ni reyes. Sólo hombres." La frase con la que Andrew Ryan nos dá la bienvenida a Rapture se ha convertido un icono, llegando incluso a verse en pancartas de manifestaciones.

POR MARC ARAGÓN



CONTAR O CREAR TU HISTORIA

La narrativa es cuestión de peso

gena, hasta el interés romántico del protagonista pueden variar de una partida a otra dependiendo de las acciones del usuario. La primera entrega de la saga salió al mercado en noviembre de 2007. Bioware **creó un universo con una intrincada red de relaciones políticas entre las razas que lo pueblan**, que se disputan el poder de forma constante. En este contexto, trata temas como la discriminación racial, el poder de la inteligencia artificial o la colonización espacial.

Es este sofisticado universo el que ha conseguido atraer a miles de jugadores. Cada una de las razas tiene una historia, unos ideales y unos objetivos. Llegar a conocer todos los hechos ocurridos antes de nuestra llegada puede llevarnos decenas de horas de investigación. Por si esto no fuera suficiente, **una amenaza como nunca se ha visto en este universo pone en peligro la vida de todas las especies**, por lo que conseguir que algunas cooperen o, simplemente, no se maten entre ellas mientras buscamos una solución, puede llegar a ser realmente complicado.

Tu cara me suena

Casi todos los NPC del primer *Half Life* tenían los mismos rasgos faciales. Para cambiar esto, en la segunda entrega se utilizaron rostros reales de trabajadores de Valve.

Bioshock

Uno de los puntos más atractivos de la ciencia ficción es que no tiene apenas límites a la hora de crear paisajes espectaculares. Todo el que haya jugado a *Bioshock* recuerda Rapture, la ciudad sumergida en la tiene lugar la

acción. **Este título de ambientación *steampunk* nos lleva hasta un lugar en el que la ciencia se desarrolla sin fronteras ni tabúes**. Una idílica utopía nacida de la mente del carismático Andrew Ryan que no tarda en irse al garete al descubrirse una sustancia que permite la manipulación genética. Pronto Rapture se convierte en el campo de batalla en el que ciudadanos enloquecidos olvidan todo aquello que fueron, cegados por la sed de poder.

Bioshock es uno de los juegos con mayor carga política del mercado. Los ideales económicos, políticos y sociales se enfrentan, encarnados en personajes memorables, a los que hacemos frente utilizando armas de fuego y poderes fruto de la ciencia genética de la ciudad.

Fallout

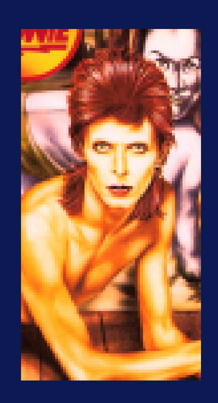
La saga *Fallout* fue desarrollada originalmente por Interplay Entertainment, aunque la alcanzó tras la venta de la franquicia a la desarrolladora Bethesda. Bajo la dirección de Todd Howard, el estudio estadounidense ha lanzado *Fallout 3* y *4*, ambos éxitos de ventas y crítica. **Uno de sus puntos fuertes es su increíble ambientación postapocalíptica. Partiendo de un diseño inspirado en los años 50**, Bethesda es capaz de crear un mundo arrasado por la guerra, en el que la tecnología más futurista va de la mano de la estética más retro.

A día de hoy no hay juego de corte postapocalíptico que no tome prestadas algunas de las ideas de *Fallout*. Algunos de los más conocidos, como *Borderlands* o *Metro*, basan sus universos en el mundo arrasado de esta franquicia.

EVE Online

El sueño de todo fan de la ciencia ficción es explorar el universo con libertad, y ningún juego consigue ese efecto como *EVE Online*. **Se trata de un título de rol masivo que da libertad a sus usuarios para emprender un viaje a través de más de 5.000 sistemas solares**. Este es uno de los más complejos que existen y deja en manos de los jugadores algunos de sus puntos más importantes. Cada acción que se realiza tiene su impacto en la economía y en la política de su universo.

La posibilidad de crear nuevos mundos y poblarlos de personajes e historias que cualquiera puede conocer y explorar a su antojo es algo único de los videojuegos. Quizá por esto la ciencia ficción ha tenido tanto peso durante el crecimiento de este medio. Cada una de estas obras cuenta con un universo de detalles nacidos de unas pocas mentes creativas que han conseguido dejar una huella en la memoria de los jugadores. Y quién sabe si quizá, con el tiempo, esas ideas lleguen al mundo real a través de alguien que fue inspirado por uno de estos mundos.



Rareza espacial

Los Diamond Dogs, el ejército privado comandado por Venom Snake, toma su nombre de un disco de David Bowie. El nombre en clave "*Major Zero*" proviene de "*Major Tom*", el astronauta de la canción "*Space Oddity*" de Bowie.



BAILE CON EL GÉNERO ROLERO

fallout

Los juegos de la franquicia Fallout se volvieron más populares después de un abandono parcial del género de rol por parte de Bethesda, mientras que poco después Obsidian intentó volver a las raíces roleras.

POR MARC ARAGÓN

La guerra, la guerra no cambia nunca. Esas son las primeras palabras que han introducido en cada entrega de *Fallout*, la popular franquicia de rol postapocalíptico. La obra creada por Interplay Entertainment que ahora ha popularizado Bethesda empezó en 1997 como un videojuego de puro rol en el que había que explorar un mundo devastado por la radiación nuclear, dejada atrás por las bombas durante la guerra de hace más de doscientos años.

En los primeros *Fallout* nos creábamos un personaje utilizando el sistema SPECIAL, en el que cada letra correspondía a un atributo que se podía potenciar para conseguir ciertos beneficios que luego era posible poner a prueba en combates por turnos. Por ejemplo, si decidíamos añadir más puntos a la A de Agilidad, posteriormente tendríamos más Puntos de Acción que se podían utilizar para realizar movimientos en las luchas contra los enemigos.

Excepto por el sistema puro de combates por turnos y por una personalización avanzada de nuestro avatar, Bethesda mantuvo prácticamente todo lo que hacía de *Fallout* algo especial cuando compró la propiedad intelectual y creó la tercera entrega en 2008. El paso a la tercera dimensión incluyó la creación de un poligonal yermo y de estructuras que, o bien sobrevivieron al cataclismo, o bien fueron construidas por los seres sobrevivientes. Además, **se mantuvo una historia interesante sobre la preservación de los seres humanos con múltiples narrativas secundarias** que sumergían al jugador en ese mundo ficticio para que tomara decisiones arriesgadas y emprendiera su propia aventura.

El combate fue remodelado parcialmente, pues se añadieron elementos más propios de los juegos de tiros para acomodar a una nueva generación de jugadores que no había disfrutado tanto de los RPG de antes. **El sistema VATS fue la solución que en Bethesda idearon para satisfacer a los fans de las dos entregas anteriores,** ya que con pulsar un botón el mundo entraba en pausa y podíamos apuntar más fácilmente a las extremidades de los enemigos a cambio de gastar un número determinado de los recurrentes Puntos de Acción.

En mi opinión, encontraron una buena solución capaz de contentar a todo el mundo, pero entiendo que haya quien no esté tan de acuerdo, pues apuntar y disparar con libertad puede llegar a hacer que los Puntos de Acción no se utilicen en toda la partida si el jugador no lo desea. Que una de las principales mecánicas de una saga se pueda volver obsoleta no es buena señal, pero este aspecto no es el único que objetan los detractores del cambio de rumbo en *Fallout 3*.



Los inicios

—

Los dos primeros juegos de la saga *Fallout* eran aventuras de rol en perspectiva isométrica en los que los combates eran por turnos.

La caracterización de nuestros personajes en *Fallout 3* lleva a que, con el suficiente progreso, podamos ser expertos en todo, mientras que en juegos anteriores nos teníamos que especializar en ciertos aspectos para determinar los puntos positivos de nuestro personaje y jugar en consecuencia. Se podría decir que la decisión de «aniñar» o «ridiculizar» un mundo postapocalíptico, con la posibilidad de tener armas que lancen mini explosiones nucleares no es seria para con la situación de desesperación y supervivencia que se está viviendo, pero en Bethesda cada vez han abandonado más la seriedad con, como se puede ver en la cuarta entrega con **el famoso Junk Jet, mediante el cual se puede disparar toda la chatarra que encontremos.**

Incluso la dificultad se redujo bastante con el paso al 3D. Los combates por turnos llevaban a tener que pensar estrategias, mientras que a partir de *Fallout 3* los enemigos más poderosos simplemente tienen más vida y lo más difícil es encontrar la cantidad de munición adecuada para hacer frente a la amenaza.

Al final, **la mayoría de las misiones que nos daban en la tercera entrega consistían, básicamente, en llegar a un sitio, hablar con alguien y matar *a todo quisqui*** en el lugar indicado. Sí, el atributo de Carisma a veces nos permite saltarnos algunos pasos y convencer a alguien de que haga lo que queramos sin luchar, pero en juegos anteriores la personalización de nuestro personaje provocaba que cada misión debiera enfocarse de una forma acorde a lo que habíamos decidido ser. Es decir, lo que viene a ser un título de rol en el que nos ponemos en la piel de nuestro avatar y actuamos en consecuencia.

Pero después de *Fallout 3*, Bethesda dejó que otro estudio aprovechara el gran motor de juego que habían creado para hacer su propia entrega del universo *Fallout*. Obsidian Entertainment, estudio formado por antiguos miembros del equipo de desarrollo original de los dos primeros juegos, creó *New Vegas* para el deleite de muchos jugadores que añoraban los inicios de esta franquicia.

Como por aquel entonces los desarrolladores de Bethesda estaban ocupados trabajando en *The Elder Scrolls: Skyrim*, Obsidian **era la mejor opción** para afrontar una secuela de *Fallout 3*. Entre todos decidieron retomar las historias de la costa oeste que se empezaron a formar con *Fallout 2*, y algunas de las facciones que se introdujeron en este juego aparecen de nuevo rondando por *New Vegas*, como la República de Nueva California.

En esta ocasión, la historia no sigue un patrón de grandeza como en el 3, en el que debemos encontrar cierta pieza tecnológica para devolver la vida al yermo,

> “
> EL SISTEMA VATS FUE LA SOLUCIÓN QUE EN BETHESDA IDEARON PARA SATISFACER A LOS FANS DE LAS DOS ENTREGAS ANTERIORES



Fallout
New Vegas

sino que somos un simple mensajero que se ha visto involucrado sin querer **en medio de una guerra entre varias facciones**. Cada una de estas partes que controlan el desierto de Mojave de *Fallout New Vegas* será esencial para decidir el final del juego, pues en algún momento de la historia tendremos la opción de aliarnos con alguna según las misiones que hayamos realizado a lo largo de la aventura.

En *New Vegas* **el sistema de karma ya no funciona como una base de blancos y negros**m de forma que si realizamos una mala acción nos penaliza y si hacemos algo bueno nos recompensan. Debido a que hay muchas facciones, si hacemos algo para molestarles lo recordarán y cuando nos los encontremos de nuevo igual no son tan amables. En cada ciudad o asentamiento que visitemos tendremos un cierto nivel de popularidad y de nosotros depende que la buena fama se convierta en infamia en los lugares que queramos. Según veo yo, esta es una gran forma de introducir un sistema de karma porque nos deja ver cómo reaccionan los personajes no jugables cuando nos ven. Así se nota que nuestras acciones **tienen consecuencias reales para nuestra reputación**, y ya entramos más en una zona de grises morales en la que podemos ser buenos con unos y malos con otros.

New Vegas, una nueva esperanza

Obsidian Entertainment supo encontrar un mejor equilibrio entre el rol clásico de las primeras entregas y el entorno en tres dimensiones que se convirtió en norma a partir de *Fallout 3*

Una de las mejoras que se produjeron en este título fue la introducción de **un sistema de creación y modificación**. En la tercera entrega había unas pocas armas que se tenían que fabricar para poder usarse, pero en su secuela inmediata podíamos seguir multitud de recetas para crear comida, bebida, medicinas y munición, así como algunas armas más potentes. También éramos capaces de modificar las armas que ya teníamos para añadirles mejoras, como la capacidad de cargar más balas o añadir miras telescópicas para conseguir disparar desde más lejos.

Pero una de las características más celebradas por los que añoraban las primeras entregas fue el modo Hardcore, que aumentaba la dificultad para que sobrevivir en *New Vegas* fuera mucho más realista. Tomando inspiración de algunos mods que los usuarios crearon para *Fallout 3*, los desarrolladores produjeron un modo de juego en el que los objetos de curación no funcionaban de manera instantánea, sino que su efecto tardaba en completarse durante un tiempo determinado. La munición ahora tenía peso y provocaba que tuviéramos que elegir mejor los objetos de la mochila para no sobrecargarnos. Además, **los jugadores debían comer, beber y dormir en intervalos regulares para evitar morir de hambre, deshidratación o agotamiento.** Con este nuevo modo de dificultad consiguieron conferirle al universo *Fallout* un tono más realista que provocaba que de ver-

dad fuera complicado sobrevivir en un páramo devastado por la radiación.

En pocas palabras, *Fallout New Vegas* suponía una experiencia más rolera que Fallout 3. Así que, armados con la opinión de los jugadores respecto a sus vivencias en el desierto de Mojave, ¿qué hicieron en Bethesda para seguir contentándonos con *Fallout 4*? **Pues un poco de todo, en realidad**.

Aunque es verdad que el sistema de creación y modificación de objetos se llegó a mejorar muchísimo en *Fallout 4* o que el sistema de facciones regresa para demostrar que somos capaces de pertenecer a un grupo de gente, **el apartado rolero en general no ha sabido volver a sus orígenes**.

Al igual que en todos los juegos anteriores, en la última entrega nos podemos crear personajes usando el sistema SPECIAL para determinar en qué destaca nuestro personaje. Pero en vez de mantener esa caracterización que nos hace creer que cada avatar es único, **el objetivo final será siempre convertirse en un superhéroe capaz de hacerlo todo.** Porque, aunque decidamos empezar con un protagonista que es mediocre en todo, conforme subamos niveles podremos mejorar todas las habilidades e incluso los atributos SPECIAL, que antiguamente eran inamovibles.

Como no existe un límite en el nivel que podemos alcanzar, cuando hayamos echado muchas horas en *Fallout 4* seremos unos humanos perfectos a los que ni los supermutantes podrán toser. En vez de ser expertos en explosivos durante todo el juego, podemos priorizar las habilidades relacionadas con esto, pero al final acabaremos siendo capaces de ser expertos en todo. La personalización en este caso se limita simplemente a nuestra apariencia, porque en todo lo demás **cada jugador llegará a tener prácticamente el mismo avatar cuando termine el juego.**

La falta de debilidades puede llegar a ser muy divertida en un videojuego en el que prima ser un esclavo del caos y la destrucción… pero ***Fallout* empezó como un gran título de rol y de momento ha acabado siendo algo más parecido a un Minecraft postapocalíptico** en el que hay libertad para hacer muchas locuras.

Pero donde se ve más claramente este alejamiento del género RPG por parte de Bethesda es en las secciones de conversación. En *Fallout 3* la mayor parte de las veces al menos podíamos elegir entre una amplia variedad de respuestas para producir situaciones diferentes, mientras que en el 4 **en todo momento tenemos cuatro posibles opciones porque ese es el número de botones que tienen los mandos** en la parte derecha. Y aun así no podemos saber lo que nuestro personaje realmente va a contestar porque las únicas opciones posibles son Sí, No, responder de forma sarcástica o intentar obtener más información. ¿La opción sarcástica es afirmativa o negativa? Vete tú a saber, la cuestión es que es gracioso.

Por las declaraciones del director creativo de *Fallout 4*, Todd Howard, al menos sabemos que en Bethesda son conscientes de que **este sistema de conversaciones no ha funcionado todo lo bien que ellos esperaban** y que ha supuesto un detrimento a la experiencia rolera que muchos ansiaban encontrar.

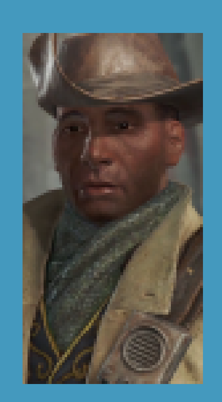
De forma adicional, la completa supresión del sistema de karma ha provocado que en *Fallout 4* no podamos tener un personaje esencialmente malvado. Podemos ser **un pillo granujilla que al final hace lo correcto**, pero no fue hasta la inclusión del DLC Nuka World, en el que nos podíamos unir a una banda de saqueadores, cuando podíamos decidir hacer daño a los bienintencionados supervivientes del yermo.

Fallout empezó como un gran juego de rol y de momento ha acabado siendo algo más parecido a un Minecraft postapocalíptico

Con todo esto no quiero decir que *Fallout 4* sea un mal juego. Esa no es mi intención para nada. La última entrega es un gran título de exploración con un montón de historias interesantes y mecánicas realmente divertidas. Pero si las partes heredadas de sus raíces en el género de rol parecen incrustadas a la fuerza: eso es que ha llegado el momento de decidir qué clase de videojuego quieres ser.

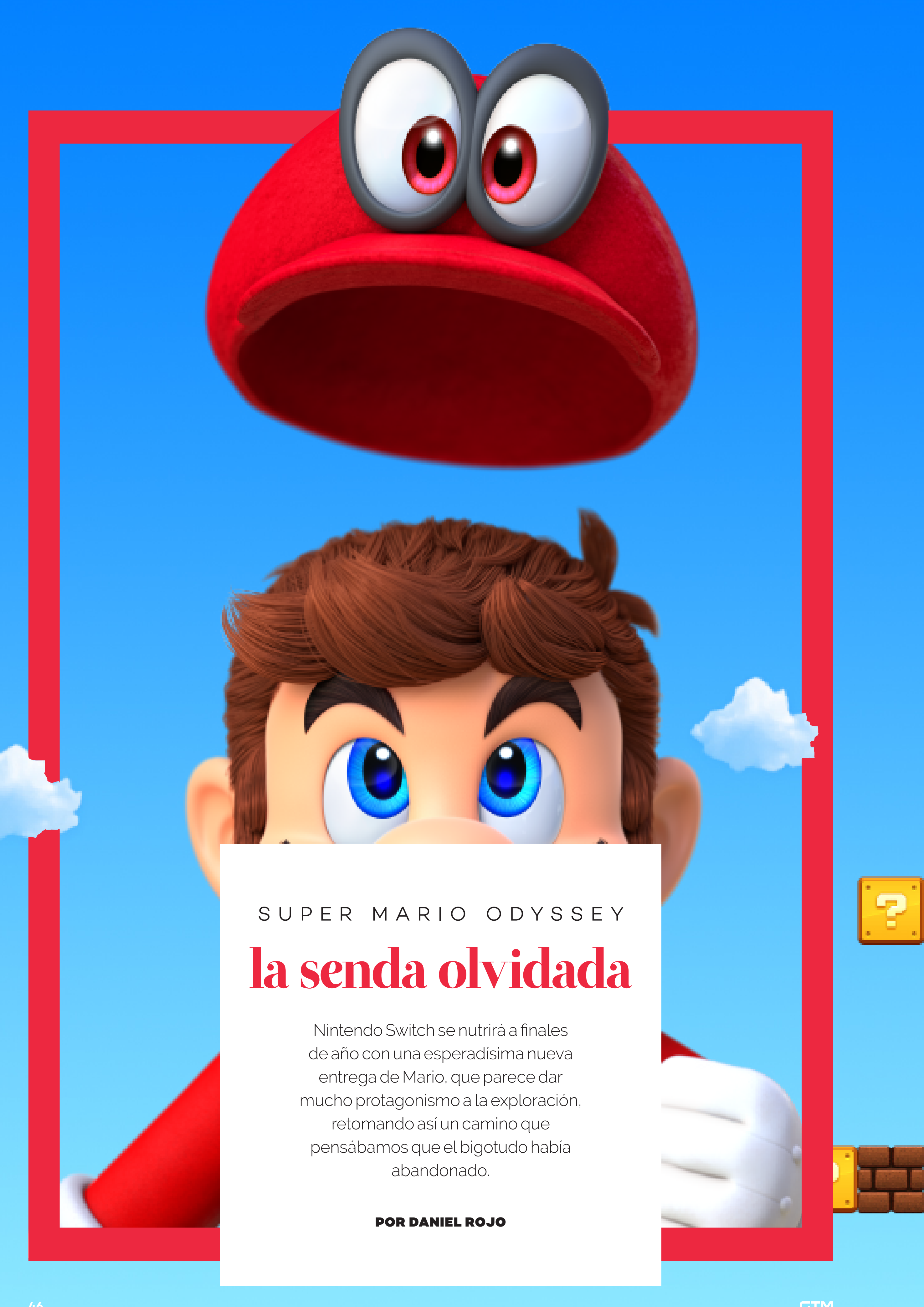
Un, de momento hipotético, *Fallout 5* podría suprimir completamente la personalización rolera de personajes. **Podrían darnos la opción de elegir el sexo y la orientación sexual de nuestro personaje, su apariencia y salir a repartir estopa por el mapa en cuestión**, recolectando objetos y armas y conociendo a distintos personajes así como sus historias. Con un simple árbol de habilidades se solucionaría el progreso del personaje y, si dar libertad al jugador va a crear problemas con la narrativa principal, mejor que no deje tomar muchas decisiones y paliar eso con una cantidad ingente de misiones secundarias a elegir entre un amplio surtido.

O por el contrario, podrían volver a los orígenes y hacer un nuevo *Fallout* en el que de verdad nos podamos crear personajes únicos, con puntos fuertes y puntos débiles y con los que cada jugador viva aventuras que no dependan simplemente de que haya muchos lugares y situaciones, sino que cada uno las experimenta de formas completamente diferentes.



Sarcástico

La opción de responder de forma sarcástica, sin siquiera saber lo que el personaje va a decir, es un buen ejemplo de la caída libre a la que ha sido sometido el aspecto rolero en *Fallout 4*



SUPER MARIO ODYSSEY

la senda olvidada

Nintendo Switch se nutrirá a finales de año con una esperadísima nueva entrega de Mario, que parece dar mucho protagonismo a la exploración, retomando así un camino que pensábamos que el bigotudo había abandonado.

POR DANIEL ROJO

LOS TÍTULOS DE MARIO

siempre han tenido la exploración como elemento importante

A principios de año, tuvo lugar la presentación detallada de Nintendo Switch, en la que se mostraron algunos de los juegos que ya han visto la luz —como *1-2-Switch* o *Mario Kart 8 Deluxe*— y otros que todavía están por llegar —*Splatoon 2, Arms*...—. Fue entonces cuando se confirmaron las sospechas de muchos: **un nuevo Mario estaba al caer**. Desde luego, tras el tráiler de Switch no había duda de que estaban trabajando en una nueva entrega del famoso fontanero, pero no dejó de ser un alivio saber que estaría listo este mismo año. Toquemos madera, pues aún queda mucho 2017 y últimamente Nintendo juguetea mucho con las fechas de salida de sus juegos importantes.

Sabemos poco de *Super Mario Odyssey*, pues solo se ha enseñado un tráiler de un par de minutos. Eso sí, **el vídeo parece toda una declaración de intenciones del rumbo que ha querido tomar este nuevo juego**.

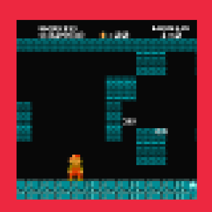
Este título se presenta como un título con **zonas muy abiertas que parece pensado para ser explorado,** sin seguir el esquema clásico de movimiento desde un punto A hasta otro punto B. Esta vía se aleja radicalmente de los últimos juegos principales protagonizados por Mario, pero sin embargo sugiere reminiscencias de un camino que Nintendo ya inició en el pasado.

> “ ESTA VÍA SE ALEJA DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS, PERO SUGIERE REMINISCENCIAS DE UN CAMINO QUE NINTENDO YA INICIÓ EN EL PASADO

Plataformas y exploración, la eterna dualidad

Nadie dudaría de que los títulos de Mario son juegos de plataformas. Es cierto que hay muchas subsagas que han tratado géneros muy distintos, como el deportivo o el rol tradicional, **pero las aventuras principales pivotan en torno al plataformeo**. No obstante, Mario no solo trata de saltar obstáculos, sino también de **explorar los escenarios e interactuar con ellos**. Esta premisa puede resultar un poco chocante, pero es interesante analizar la historia del fontanero desde esta perspectiva.

Mario nació saltando, eso es innegable. La esencia de aquel *Jumpman* original fue explotada y pulida en el primer título que Mario protagonizó en solitario: *Super Mario Bros.* (1985. NES). Este pilar de la Historia de los Videojuegos no solo utilizaba el salto para sortear obstá-



El salto como interacción

—

Desde los cimientos de Mario, el salto no solo ha servido para sortear obstáculos, sino también para relacionarnos con los escenarios y manipularlos



POR DANIEL ROJO

Super Mario Odyssey continuará el camino que se pausó con Sunshine

culos, sino que usaba esta mecánica para romper ciertas partes del escenario, cosa que en algunas situaciones incluso nos permitía encontrar finales secretos.

Sin embargo, no fue hasta *Super Mario Bros 3* (1988. NES) y *Super Mario World* (1990. SNES) cuando **la unidimensionalidad de Mario fue puesta en entredicho**. Sí, los niveles seguían siendo una línea recta con principio y final claros, pero gracias a los trajes de Mario Tanooki y a la capa se añadió un componente vertical notable. A efectos prácticos, la cosa seguía yendo de ir de izquierda a derecha, pero se añadieron muchas más posibilidades para llevar a cabo dicho propósito.



Y llegó el momento en el que Mario dio el salto —valga la redundancia— a las tres dimensiones. *Super Mario 64* (1996. Nintendo 64) aprovechó su nuevo techo técnico para hacer que entre A y B hubiera muchas más posibilidades. Sin embargo, algunos niveles dejan entrever una ruptura evidente entre plataformas y exploración. **Hasta ahora, la interacción con los escenarios había sido solo un adorno al servicio de las plataformas**, y de repente se fueron diferenciando ambas partes, quedando claro el conflicto que Nintendo tendría que solucionar.

Super Mario Sunshine (2002. GameCube) fue el camino elegido, revirtiendo la situación de los primeros juegos. En esta ocasión, **la exploración era quien subordinaba al salto**. El objetivo principal de los niveles no es tanto ir de un punto a otro, sino que en ocasiones se sienten más bien como misiones que invitan a recorrer los escenarios. Sigue habiendo plataformas, desde luego, pero el A.C.U.A.C. permitió no tener que colocarlas una detrás de otra, abriendo posibilidades.

Desde los inicios, se había marcado una tendencia clara. El aumento de dimensionalidad iba acompañado de una mayor libertad a la hora de entender los escenarios. Todo ello culminó en *Super Mario Sunshine*. Sin embargo, **Nintendo decidió que aquel camino no era el adecuado**. Y entonces apareció el primer *New Super Mario Bros.* (2006. Nintendo DS), al que seguirían entregas completamente análogas en otras plataformas de la compañía. Esto supuso una vuelta al equilibrio bidimensional que supieron encontrar títulos como *Super Mario World*.

Desde entonces Mario se ha estancado por completo a este respecto. Es cierto que se retomaron las tres dimensiones con *Super Mario Galaxy* (2007. Wii) y *Super*

Ampliando los límites de las plataformas

—

Gracias al A.C.U.A.C., *Super Mario Sunshine* pudo desarrollar mucho más sus escenarios. Este nos permitía no solo planear, sino también propulsarnos horizontal y verticalmente

Mario Galaxy 2 (2010. Wii), así como con *Super Mario 3D Land* (2011. 3DS) y *Super Mario 3D World* (2013. Wii U), pero en realidad **la mayoría de niveles ofrecían una experiencia lineal**, aunque en vez de saltar entre plataformas lo hiciéramos entre planetas enteros.

Parecía que la saga había encontrado su punto de comodidad y había desechando la otra vía protagonizada por la exploración. **Es en este contexto, nada menos, donde aparece de repente *Super Mario Odyssey***, un título que parece cimentarse en la vía que Nintendo dejó de lado, llevándola más al extremo que nunca.

Un título a hombros de gigantes

Super Mario Odyssey no nace de la nada. **Es el juego que se esperaría tras *Super Mario Sunshine* si la saga hubiera seguido la tendencia natural que llevó desde su nacimiento**. Por eso es interesante comparar los pocos elementos que se han mostrado del nuevo título con algunos de los que caracterizaban al juego de Gamecube.

Lo primero que llama la atención es que *Odyssey* no se desarrollará en el Reino Champiñón. Es más, lo hará en nuestro mundo, la Tierra, y los niveles parecen ambientados en reinvenciones de zonas icónicas tan familiares como las pirámides egipcias o las grandes ciudades repletas de tráfico y edificios. Esta decisión es de por sí significativa, pues plantar a Mario en un universo donde todo le es ajeno no hace sino ensalzar la faceta curiosa del título. **Da la impresión de que gran parte del encanto radicará en las extrañas interacciones que se darán entre Mario y nuestro mundo**, como se dejó ver en el tráiler al saltar sobre la ya mencionada comba o sobre los coches.

No es casualidad que *Sunshine* ya hiciera algo parecido. Recordemos que la premisa argumental de aquel exótico juego llevaba al bigotudo y compañía a vacacionar en Isla Delfino, **un mundo habitado por criaturas autóctonas desconocidas** hasta entonces y con entornos muy particulares.

Parece además que **la cámara está pensada también para movernos por sitios amplios**. En general se posiciona bastante lejana, lo cual nos permitirá tener una visión mucho más amplia de lo que nos rodea. Esta técnica puede tener una especial utilidad en zonas donde la horizontalidad predomina con respecto a la verticalidad, o en peleas contra jefes que se limiten a un rango relativamente grande. También se dará uso a una cámara que apunta hacia arriba desde el suelo, herramienta que muchas veces se utiliza para añadir profundidad y engrandecer los elementos que aparecen.

Pero lo más importante a nivel jugable vendrá representado por **la nueva gorra de Mario, que podremos lanzar y utilizarla como plataforma** durante un breve periodo de tiempo durante el cual se mantiene en el aire. Este añadido puede parecer sutil, pero en realidad es el elemento más diferenciador.

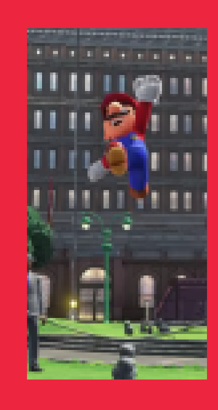
Los juegos de Mario han sido tradicionalmente plataformas de precisión, prácticamente un culto a la parábola gravitatoria. **El dominio de la trayectoria de salto era indispensable para avanzar en los títulos más puristas**, como las entregas de Game Boy —*Super Mario Land* (1989) y *Super Mario Land 2* (1992)—. No obstante, *Sunshine* transgredió por primera vez este principio, y modificó la forma que Mario tenía de sortear obstáculos, quitando peso a la precisión y dándoselo a la amplitud.

De nuevo, *Super Mario Odyssey* tiene pinta de que seguirá el legado de la obra magna de GameCube, pero en esta ocasión la diferencia es mucho más sutil que el A.C.U.A.C. de *Sunshine*. Aparentemente, seguimos saltando como de costumbre, pero al añadir un segundo salto sobre la gorra estamos incorporando una amplia gama de posibilidades, **permitiendo que el mundo tenga las plataformas mucho más camufladas y que el universo resulte más orgánico**. El hecho de que el método de revolucionar las tradicionales plataformas sea incorporando un simple salto de más hace que la mecánica no resulte tan ajena a lo tradicional, al contrario de lo que pasaba en Sunshine con el extravagante Aparato de Chorro Ultra-Atómico Combinado (A.C.U.A.C.). Es decir, **es un cambio enorme camuflado en un inocente salto**.

> **Super Mario Odyssey parece innovar desde el arraigo de las mecánicas tradicionales**

Es interesante hacer notar cómo las dos grandes sagas de Nintendo, *The Legend of Zelda* y *Super Mario*, han **tomado caminos tan distintos con sus respectivas entregas de este año**. Link ha revertido los cambios que, entrega tras entrega, habían ido produciéndose en la saga, respetando la idea inicial. Sin embargo, Mario parece querer alejarse de las cadenas del plataformeo tradicional —que por otro lado tan bien funcionan a nivel comercial, como muestran los *New Super Mario Bros*—, para retomar el eslabón perdido que murió con Sunshine.

De alguna manera, considero que si *Super Mario Odyssey* funciona **será por su apuesta por recuperar una fórmula bastante arriesgada utilizando elementos tradicionales**, sin hacer grandes inventos. Mario sigue saltando, nada más que eso. Al fin y al cabo, en el tráiler, el personaje surge de una alcantarilla, como si nos quisiera decir que sigue siendo nuestro fontanero favorito, después de todo.



Más allá del Reino Champiñón

En *Super Mario Odyssey*, la aventura transcurre lejos del hogar del fontanero. Será muy interesante ver cómo Mario interactúa con el entorno



LA MÚSICA DE LAS

hadas

Existe música más allá de Koji Kondo y Nobuo Uematsu, más concretamente, existen grandes compositoras de videojuegos que lamentablemente quedan en la sombra pese al gran trabajo que realizan. Va por ellas.

POR GAMER ENFURECIDO

La mujer japonesa y su participación en los videojuegos

Cuando hablamos de música o bandas sonoras de videojuegos, curiosamente siempre nos vienen los mismos nombres a la cabeza. **Jeremy Soule, Martin O'Donell** o **David Wise** entre otros, y ya si hablamos de compositores asiáticos la lista se acota mucho más y sobresalen tres nombres principales: ***Shoji Meguro, Nobuo Uematsu*** y **Koji Kondo**, estos dos últimos ya mencionados en la introducción. Y sorprendentemente, nunca se nos viene a la mente **ninguna figura femenina en lo que a composición de bandas sonoras se refiere**, y eso es debido a que frente a los archiconocidos genios de siempre, la figura de la mujer en este campo languidece.



Harumi Fujita

—

No todas estas artistas se dedicaron a hacer bellas melodías. Algunas como Harumi Fujita también participaron en la elaboración de efectos de sonido, un apartado ingrato pero muy importante en el apartado jugable. Lástima que algunos directivos no lo vieran así al no considerarlo ni música.

De hecho, hace poco, muchos usuarios se sorprendieron al leer en los créditos de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* que **el líder del equipo de composición musical era, en efecto, una mujer.** Y es que, aunque sorprenda a mucha gente, la banda sonora de muchos de nuestros videojuegos asiáticos favoritos está compuesta por féminas, pero por desgracia no son tan reconocidas como los grandes compositores masculinos. Frente a esta situación extraña para los usuarios e injusta para aquellas mujeres que tanto han aportado al apartado musical y sonoro del mundo de los videojuegos, he decidido indagar un poco y traer este reportaje en el que trataré de dar a conocer a algunas de las figuras femeninas más influyentes no sólo en lo que a música se refiere, sino al ámbito de los videojuegos japoneses también; historia de la que forman parte.

Para comenzar, toca hablar de **Manami Matsumae.** Esta compositora japonesa comenzó a trabajar en Capcom Co., Ltd. en 1987, año en el que realizó su primer trabajo con un juego llamado *Ide Yosuke Meijin no Jissen Mahjong*, que quizás no nos suene demasiado, pero si os digo que ese mismo año compuso **la música de** *Mega Man,* la cosa cambia, ¿verdad? De hecho, como dato curioso, hay que añadir que si observáis los créditos de dicho título, su nombre original no aparece por ninguna parte, ya que prefería ser incluida bajo su apodo «Chanchacorin».

Siguiendo con Capcom, hay que destacar entre sus filas a otras dos artistas que nos trajeron las melodías de dos títulos muy conocidos. Se trata de **Junko Tamiya** y **Harumi Fujita**. La primera trabajó para la compañía nipona desde 1987 hasta 1990, y nos dejó durante ese perio-

Rika Muranaka



Yoko Shinomura ha trabajado en sagas como Kingdom Hearts y Final Fantasy

do la banda sonora original de *Bionic Commando*, juego para NES estrenado en 1988 y en el cual, al igual que en el caso anterior, tampoco firmó con su nombre, sino bajo su apodo «Gondamin». Mientras, a la segunda le debemos también grandes momentos de nuestra infancia, puesto que es la autora del apartado sonoro de *Ghosts 'n Goblins* (1986). Curiosamente, **no apareció en los créditos** al no considerar sus jefes que los efectos de sonido contasen como música.

Saltamos a continuación de una compañía japonesa a otra, ya que también hubo figuras importantes en la composición musical en las entrañas de Konami Holdings Corporation. En dicha compañia hay que destacar la persona de **Kinuyo Yamashita**, que en 1986 compuso la banda sonora original del primer título de la saga *Castlevania* para la consola NES. Seguro que a los lectores de esta revista se les viene a la mente el mismo tema que a mí, *Vampire Killer*, uno de los más épicos de la saga. No obstante, **su nombre original tampoco aparece** en los créditos, pues utilizó el seudónimo de «James Banana». El relevo del apartado musical de esta saga lo cogió una compañera suya llamada **Michiru Yamane**, quien continúo componiendo para *Castlevania* en su recorrido por las plataformas Sega Genesis, Sega Saturn, PlayStation, PlayStation 2, Game Boy Advance, Xbox y Nintendo DS: una carrera digna de admiración.

Rika Muranaka

—

La conexión de esta artista con Kojima era tan grande que tan sólo necesitaba decirle el tipo de pieza que necesitaba para cada situación: acción, sigilo o ambiente. Además, en una entrevista desveló que tuvo que grabar canciones en gaélico porque Hideo no quería usar ninguna lengua que se pudiera entender.

Continuamos en el interior de Konami para descubrir a otra de sus estrellas, **Miki Higashino**. Esta compositora japonesa comenzó a trabajar para la empresa nipona en 1985 y a día de hoy sigue en activo. Es la autora de generar espectaculares **ambientaciones a través del sonido en los famosos juegos RPG, *Suikoden, Suikoden II* y *Vandal Hearts***. Ella, al igual que muchas de sus compañeras, f**ue ignorada en los créditos de sus juegos**, y cuando aparecía lo hacía como «Miki-Chan». Curiosamente, tras terminar de componer la música de *Suikoden II*, no continúo trabajando en dicha saga. Su relevo, una vez más, lo cogió una vieja conocida... Michiru Yamane, experta en continuar el trabajo de sus compañeras, en este caso, con *Suikoden III* y *IV*.

Más allá de personajes femeninos en compañías importantes, también existen **figuras femeninas emblemáticas en multitud de sagas** más allá de que pertenezcan a una empresa u otra. Este, por ejemplo, es el caso de **Minako Hamano**, que con tan sólo 24 años de edad compuso la banda sonora de *Super Metroid*, uno de sus primeros trabajos. Como anécdota en su caso, hay que resaltar que también **fue ella quien puso originalmente la voz a Samus Aran** durante la secuencia de *Game Over*, pero finalmente la eliminaron por sonar demasiado sexual. Tras esta entrega, continúo con *Metroid Fusion, Metroid: Zero Mission, Metroid Prime 2: Echoes* y *Metroid Prime 3: Corruption*.

Nuestra siguiente heroína musical es **Yuka Tsujiyoko**, esta pianista y compositora japonesa debutó en 1990 con el apartado sonoro de *Fire Emblem: Shadow Dragon and the Blade of Light*, continúo con *Fire Emblem Gaiden* y ha compuesto la música de prácticamente todos los títulos de la saga hasta llegar a *Fire Emblem: Heroes*, estrenado este 2017. Se puede afirmar sin miedo a equivocarnos, que esta serie es su retoño y forma parte de su vida. Un detalle interesante sobre Yuka es que además de pianista y compositora también **se sacó la carrera de ingeniería electrónica en Osaka.**

La lista continúa con **Shinobu Tanaka**, quien cuenta en su haber con el honor de haber podido poner ambientación musical a un buen puñado de juegos de la saga Mario, como *Super Mario Sunshine, Mario Kart: Double Dash* o *Luigi's Mansion*. Su trabajo en Nintendo además sirvió para que conociese a su marido, también compositor, Kenta Nagata. Interesante pareja de músicos gestada a través de una de las mayores sagas de los videojuegos en una de las empresas más importante en dicho campo. **Soyo Oka** tuvo asimismo una interesante carrera en Nintendo, compañía en la que trabajó entre 1987 y 1995. Antes de eso, estudió la obra de Koji Kondo en la escuela de música de Osaka, por lo que no es de extrañar que terminara componiendo con él en la misma empresa. En su palmarés tiene muchos títulos de Famicom y Super Nintendo, pero por los que destaca, y sus favoritos, son los temas *Rainbow Road* y *Princess Theme* de ***Super Mario Kart***.

El siguiente nombre que quiero traer quizás resulte algo más conocido, ya que pertenece a una de las compositoras más importantes y con más relevancia de Japón, **Yoko Shinomura**. Esta pianista, violinista y directora de orquesta es la persona detrás de una de los juegos de lucha más míticos de la historia, ***Street Fighter II***. Tan sólo por hacer temas tan míticos, la nipona, que ha cumplido 50 años, ya merece todo el respeto de la comunidad. Pero la cosa no acaba ahí. Más allá de este título, es **también autora de la banda sonora de *Kingdom Hearts***, la cual sigue poniéndonos los pelos de punta a muchos de nosotros al recordarla. Después continúo con *Kingdom Hearts: Chain of memories* y *Kingdom Hearts II*, y en la actualidad se encuentra produciendo también la que será la música de *Kingdom Hearts III*.

Hablar tan sólo de estos pocos títulos sería acotar demasiado la carrera de esta gran artista. Shinomura **es una compositora polivalente y dinámica** a la que no se puede encajonar en una saga, en una compañía o en un género específico, puesto que su trabajo se extiende más allá de estas limitaciones. Como ejemplos de esto, su nombre se asocia también con *Parasite Eve, Legend of Mana, Super Mario RPG* o *Final Fantasy XV*. A día de hoy sigue en activo como *freelance*, por lo que no descartamos seguir viendo su nombre por doquier.

Minako Hamano

Es de las pocas artistas que tuvieron el privilegio de grabar su voz para que formase parte del videojuego en el que trabajaba. Lamentablemente su frase de *Game Over* en *Super Metroid* le sonó demasiado sexual a alguien y finalmente no apareció

Continuamos desvelando nombres interesantes a tener en cuenta: **Michiru Oshima**, al contrario que muchas de sus compañeras, no se asocia únicamente a la industria del videojuego: **también se dedica a componer para series anime y películas de animación japonesas**. Su obra más conocida en este ámbito es la serie *FullMetal Alchemist* junto a su correspondiente película de animación. Entrando de cabeza en su faceta como compositora de videojuegos, su obra maestra es *ICO*. Se trata de una pieza de artesanía que consigue introducirnos de lleno en las situaciones y en el interior de los personajes. Lamentablemente su corta pero exitosa trayectoria en videojuegos queda nublada por su gran recorrido en series anime. Esperemos verla pronto de nuevo por estos lares.

Llegamos al final de nuestra extensa lista de nombres invisibilizados con otro que quizás no sea tan invisible para los amantes de cierta saga de Konami. **Rika Muranaka**, que empezó a escribir sus primeras piezas con 16 años, es autora del apartado musical de *Metal Gear Solid, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* y *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Comenzó a trabajar para Konami en los años 90 y sus primeros proyectos fueron *Castlevania: Symphony of the Night* y *Silent Hill*. Muy pronto el diseñador de videojuegos Hideo Kojima se fijó en su trabajo y la fichó para el proyecto que terminaría siendo *Metal Gear Solid*. Así comenzaron casi 20 años de relación laboral, que terminaron cuando dejó la compañía tras finalizar *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. La intención era dedicarse a sus propios proyectos.

Con ella termina esta larga lista de mujeres japonesas cuyo paso por el mundo de los videojuegos nos dejó una marca que aunque conocemos bien, somos incapaces de saber a quién pertenece. Seamos sinceros, pocas veces no fijamos en quién es el autor de una banda sonora de un videojuego más allá de los típicos autores que todo el mundo conoce, y probablemente, muchos de los lectores no conocían ni la mitad de los nombres aquí mencionados. Es completamente normal,. Si ni siquiera se las valoraba en sus empresas, ¿cómo íbamos a hacerlo nosotros?. Todas estas artistas que han dedicado su vida a hacernos sentir a través de su sonido tuvieron grandes dificultades para ser valoradas por su trabajo, e incluso para salir en los créditos de su propia creación. **Por eso, hoy les brindamos un pequeño homenaje a través de estas líneas.** Esperemos que sirvan para arrojar un poco de luz.

> “
>
> EL USO DEL SEUDÓNIMO SIRVIÓ PARA ENMASCARAR EL TRABAJO DE ESTAS ARTISTAS



JUGAMOS Y

leemos

Los videojuegos se crearon como forma de entretenimiento mediante su jugabilidad. Sin embargo, existe un género que va en contra de su lógica básica, con una jugabilidad mínima o incluso nula: las novelas visuales.

POR CARLOS SANTILLANA

EL GÉNERO DE LA NOVELA VISUAL

centra todo su atractivo en el argumento

A pesar de ser **un tipo de videojuego aún poco conocido en Occidente,** la realidad es que en Japón es extremadamente popular; hasta el punto de que se diferencian una importante gama de subgéneros dentro de la novela visual. Por ejemplo, según su presentación, aparición o no de elementos interactivos, o de la naturaleza de estos.

En el caso de Occidente, no se molesta ni tampoco necesita hacer esta distinción. Aunque el género ha ido aumentando su popularidad estos últimos años, continúa siendo con clara diferencia un estilo nicho, con un reducido número de títulos y seguidores en relación con otros tipos de juegos. Para nuestro caso, podemos considerar sin problemas que una novela visual es aquel título donde su principal atractivo recae en el seguimiento de una historia, ocupando la lectura de texto un 90% o más del tiempo de juego, y con muy poco o ningún componente jugable.

Así pues, repasemos algunas de las novelas visuales más famosas, llamativas o características. Quizá a algunos les abra un nuevo mundo a un género que ni siquiera conocían.

Saga *Ace Attorney* (*Gyakuten Sayban* en Japón) - El género de la novela visual tiene mucho que agradecer a la saga *Ace Attorney*, puesto que **consiguió aumentar su popularidad exponencialmente**, sobre todo en el mercado occidental, y porque posiblemente tuvo gran parte de la culpa de que el género arraigara fuera de Japón. La saga trata sobre la **resolución de unos juicios** donde el protagonista —principalmente Phoenix Wright, pero también hay otros— actúa de abogado defensor, y debe demostrar la inocencia de su cliente.

> "HAY MUCHOS SUBGÉNEROS, PERO CUANDO LA MAYOR PARTE DEL JUEGO ES LECTURA DE TEXTOS SE TRATA DE UNA NOVELA VISUAL

Cuenta con un núcleo jugable centrado en la obtención de pruebas, búsqueda de mentiras en los testimonios, toma de decisiones y más. Ni que decir tiene, que las secuelas y spin-offs han ido añadiendo nuevas mecánicas. La mayor parte de este componente jugable tiene lugar durante los juicios, mientras que la investigación para la obtención de pruebas es más textual. Su estilo de historia es lineal, sin ramificaciones ni diferentes finales según nuestras decisiones.



Clannad

Extremadamente popular en Japón, es una de las novelas visuales más antiguas y realistas de esta lista, centrada en el drama, el romance, y la vida de instituto. Cuenta con ramificaciones y varios finales, pero como es habitual, sólo uno es auténtico, y necesita que el jugador haya presenciado primero los anteriores.

POR CARLOS SANTILLANA

NO SOLO EN JAPÓN

Son cada vez más populares en Occidente

Saga *Zero Escape* (*Kyokugen Dasshutsu* en Japón) - Una serie un poco complicada de seguir para no iniciados, ya que sus juegos cuentan con titulos muy diferentes .Esta saga pasó desapercibida al principio, pero un tiempo después creó una pequeña y muy dedicada base de fans que quedó encantada con su **magistral argumento.**

La base de cada título es la misma: nueve personas atrapadas en el macabro juego de un misterioso personaje de nombre Zero, siendo nuestro protagonista una de esas nueve personas. El juego se divide claramente en dos partes: una novela visual pura, donde irá avanzando la historia, y otra de subgénero *escape room*, donde tendremos que **resolver unos ingeniosos puzles para poder continuar.** Cuenta con toma de decisiones, ramificaciones y diferentes finales, pero con un único final auténtico.

Saga *Science Adventure* (*Kagaku Adobenchaa* en Japón) - Una franquicia que muy pocos conocerán por ese nombre, pero a la que pertenece el muy popular ***Steins;Gate***. Cuenta con un total de cuatro juegos principales: *Chaos;Head*, *Steins;Gate*, *Robotics;Note* y *Chaos;Child*. Todos ellos están basados en el mismo concepto de historia, que viene a ser **la alteración del pasado**, pero con diferencias en el modo de hacerlo. Además,



Novelas cinéticas

Dentro de las novelas visuales existen unas llamadas novelas cinéticas (*kinetic novels*). Este tipo de novela visual no presenta ningún tipo de interacción con el jugador, por lo que básicamente se pueden considerar novelas gráficas, en las que no usas un libro para leerlas. Por lo general sus historias son más cortas que en las demás novelas visuales

todos forman parte del mismo mundo, pero sin una relación muy estrecha. Es por eso que algunos han conseguido mucha fama mientras que otros son casi desconocidos en Occidente. En especial *Steins;Gate*, que ha llegado a tener un relanzamiento, así como *manga*, *anime* y más. Otra característica de esta serie es un ligero toque cómico algo más acentuado que la media —todo juego japonés tiene algún toque cómico—, por ejemplo, en *Steins;Gate* el aparato para alterar el pasado es un microondas.

Su componente jugable es mínimo y se basa, como es habitual, en las novelas visuales en lo que respecta a la toma de decisiones. Por ejemplo, en el caso de *Steins;Gate*, toma forma de llamadas telefónicas que alterarán el devenir de los acontecimientos por el simple hecho de contestarlas o no. Cuenta con ramificaciones y varios finales, pero como suele ocurrir en el género, sólo tiene un final auténtico.

Saga *Danganronpa* - Esta saga de novelas visuales es de las más recientes de las presentadas, pero está consiguiendo nuevos seguidores a pasos agigantados debido a su interesante trama y a sus muy carismáticos protagonistas. A pesar de haber aparecido primero en PSP, fue en su paso a PS Vita donde comenzó a convertirse en saga de culto, al menos en Occidente. *Danganronpa* mezcla dos temáticas que ya han demostrado un enorme potencial, unos juicios que pueden recordar a la saga *Ace Attorney* y unos protagonistas atrapados que pueden recordar a la saga *Zero Escape*. Trata de un grupo de estudiantes de élite cautivos en un instituto/isla, donde un misterioso ser con forma de oso les indica que **la única forma de escapar es matar a un compañero sin que sean descubiertos.**

Su forma de juego se divide entre la novela visual más pura y los asesinatos. Estos a su vez se dividen en la investigación para recabar pruebas y el juicio donde descubrir al asesino. Al contrario de lo que suele ocurrir en otras novelas visuales, **sus minijuegos también requieren de algo de habilidad con el mando**. No tienen ningún tipo de decisión ni ramificación en la trama, por lo que sólo tiene un final posible.

Subgénero Otome - Un tipo de novela visual que no conocí hasta hace poco y que cuenta con interesantes peculiaridades. Su principal característica **es estar orientado hacia un público femenino**, debido a que además de proseguir en la historia, nuestro objetivo será crear una relación entre la protagonista y uno de los personajes masculinos del juego —aunque también hay opción de crear una relación con un personaje femenino—.

No todas son novelas visuales, ya que muchos juegos *otome* son tipo «**simulador de citas**» , los cuales suelen presentar más opciones. Es común que su protagonista sea un chico que busca relacionarse con chicas. Un clásico de este tipo de género sería *Tokimeki Memorial*. Otros ejemplos serían la serie ***Hakuoki***, la serie *Amnesia*, o *Nameless* Lo único a tener en cuenta es que la búsqueda de una relación con otro personaje tiene a veces tanto peso o más que el argumento del juego, lo que puede no ser del gusto de todos.



Corpse Party

—

Si las novelas cinéticas son el extremo de poca interacción, títulos como *Corpse Party* son el extremo opuesto. De hecho, quizá lo más habitual sea catalogarlo como una aventura debido a su relativamente alta carga jugable. Sin embargo, no son pocos los que lo consideran novela visual por la cantidad de textos y los distintos finales. Centrada en el terror y el misterio, presenta varios protagonistas controlables y multitud de finales, aunque la mayoría de ellos son “malos”



PLAYER ONE

BANJO-KAZOOIE

POR JAVIER BELLO

Estamos ante uno de los grandes iconos de Nintendo 64, que marcó a toda una generación con una aventura plataformera cargada de simpatía y divertidos retos. Rare firmó un estupendo título con el periplo de Banjo y Kazooie y se ganó su lugar en la historia como uno de los juegos más recordados de los noventa.

UN CURIOSO DÚO PLATAFORMERO

UN CLÁSICO QUE DERROCHA PERSONALIDAD

Rare ya se había ganado el cielo en la industria del videojuego, ya que crearon franquicias como *Battletoads*, *Donkey Kong Country* y *Killer Instinct*. Todos ellos convirtieron a la compañía inglesa en sinónimo de excelencia.

Pero estando en la cresta de su popularidad **no se durmieron en los laureles**, y de un proyecto cancelado para Super Nintendo surgiría un nuevo hito en el género plataformero.

Denominado originalmente como *Project Dream*, el título hacía uso de la tecnología gráfica empleada en *Donkey Kong Country*. Su desarrollo duró un año hasta que la llegada de **la nueva consola de Nintendo hizo obsoleto su apartado técnico**, por lo que continuaron trabajando en lo que terminaría siendo *Banjo-Kazooie*.

La idea original que tenían para el juego era la de un chico armado con una espada de madera que combatía a un grupo de piratas. Posteriormente se cambió



Una obra que creó su propio nicho dentro del género

por un conejo y finalmente por el oso que todos conocemos. Rare pretendía diseñar una aventura que pudieran disfrutar niños y adultos por igual. Para ello, se **inspiró en la estética de las películas de Disney**. El concepto era una aventura de acción y plataformas muy similar a la de *Super Mario 64* y cuya jugabilidad dependiera de las habilidades que iba obteniendo Banjo para superar sus desafíos.

Originalmente, solo iba a estar protagonizado por el oso Banjo, pero a medida que progresaba la tormenta de ideas, se dieron cuenta de que muchas de ellas tendrían más sentido si las ejecutara un animal diferente. Así se terminó incorporando al pajaro Kazooie, un fiel compañero de aventuras que dividiría las habilidades entre ambos creando una fórmula jugable llena de posibilidades.

La historia de *Banjo-Kazooie* no es lo que se dice compleja. Todo comienza cuando la bruja Gruntilda entra en cólera después de que su caldero mágico le informe de que no solo no es la más bella del reino, sino que es vieja y fea. Tras averiguar que la chica más guapa del lugar es Tooty, la hermana pequeña de Banjo, la bruja decide ir a secuestrarla para robarle su juventud y belleza con su magia. Dicho y hecho, a los pocos minutos se ha personado en casa de los protagonistas y se ha llevado a Tooty a su fortaleza —que curiosamente queda enfrente del hogar de Banjo—. Nuestra pareja de héroes estaba durmiendo plácidamente mientras todo esto sucedía, y tras levantarse por el alboroto, se pondrán en marcha con la misión de rescate.

Nada más empezar la aventura se encontrarán con el topo Bottles, amigo de Totty que les comenta lo ocurrido, además de ofrecerse a entrenarlos para salir airosos de este periplo. A efectos prácticos, **el simpático topo funciona como el tutorial del juego**, y es quien enseña a Banjo y Kazooie sus distintas habilidades a medida que lo vayamos encontrando en los niveles repartidos por la fortaleza de Gruntilda.

Tras superar el entrenamiento de Bottles nos adentraremos en la guarida de la bruja, que funcionará como **un mundo nexo** desde el que viajaremos al resto de niveles una vez los hayamos desbloqueado cumpliendo sus requisitos de entrada.



UNA PAREJA INOLVIDABLE

—

Banjo y Kazooie se ganaron un hueco en el corazón de toda una generación de jugadores.

POR JAVIER BELLO

LA OBRA DE RARE PERDURA COMO UN CLÁSICO INDISPENSABLE

SUS MUNDOS CARGADOS DE SECRETOS ASEGURABAN HORAS DE DIVERSIÓN



EXPRIMIENDO LA MÁQUINA

Rare aprovechó al máximo las capacidades de Nintendo 64 para el diseño de sus escenarios, consiguiendo auténticas delicias visuales.

Aunque *Banjo-Kazooie* se asienta dentro del género de las plataformas 3D, lo cierto es que **se enfoca más en ser una aventura de exploración y recolección de objetos** para poder seguir avanzando. Nos pasaremos la mayor parte del tiempo recorriendo de arriba a abajo sus niveles en busca de los elementos que necesitemos y superando diversos retos y encargos para que se nos recompense también con ellos.

Así, **las notas musicales y las piezas de puzle doradas ocuparán prácticamente toda nuestra atención** una vez entremos en un nuevo mundo, ya que ambos son la moneda de cambio que utilizaremos para abrirlos. Cada uno de ellos nos pedirá una cantidad determinada de notas musicales que rápidamente crece hasta las centenas, mientras que las piezas de puzle serán necesarias para crear la puerta donde las canjearemos.

Todos estos mundos están repartidos a lo largo de la fortaleza de Gruntilda y encontrarlos no es tarea sencilla. Deberemos hallar los enormes cuadros que los representan y completar los fragmentos que les faltan con nuestros trozos del rompecabezas, para luego buscar la puerta que se acaba de materializar en otro lugar. Y lo cierto es que esto **puede ser bastante frustrante durante los primeros compases del juego**, mientras carecemos de las habilidades que nos permiten llegar a zonas restringidas.

Afortunadamente, iremos encontrando diferentes atajos por el lugar que nos permitirán hacer viaje rápido a las áreas que componen este mundo nexo, lo cual agilizará bastante el juego una vez hayamos progresado lo suficiente. Esto es de agradecer, puesto que **completar al 100% el título de Rare nos puede llevar docenas de horas**, y eso que la aventura de Banjo y Kazooie tan solo se compone de nueve mundos si descontamos la guarida de Gruntilda y la montaña de

Banjo, donde ocurre el tutorial.

Pese a que en principio este número de mundos parece muy reducido, rápidamente nos daremos cuenta de que **son más que suficientes debido al tamaño de los mismos**. Además, gracias a las capacidades que vamos aprendiendo de Bottles, transitar por estos enormes niveles se hace más ameno de lo que parecería en un principio. Otro personaje —el chamán Mumbo Jumbo— también nos transformará en diferentes animales con sus poderes mágicos en algunos de los niveles, lo cual expandirá aún más las posibilidades.

A nivel de control, Banjo-Kazooie responde maravilla y el mapeado de botones intenta sacar el mayor partido del pad de Nintendo 64 para que podamos efectuar con comodidad todos los movimientos de este intrépido dúo. **Lamentablemente no se puede decir lo mismo de su cámara**, Acusa bastante los problemas que tenian los juegos 3D de la época, siendo muy frecuente que no podamos fijar un buen ángulo para hacer algunos saltos o que se interpongan delante objetos del escenario que nos obstaculizarán la visión. Los controles acuáticos tampoco están muy bien optimizados y nos moveremos muy lentamente bajo las aguas, lo que hace que resute muy dificil maniobrar para atrapar objetos cuando estemos buceando.

Banjo-Kazooie no es un juego difícil, pero **puede frustar al jugador moderno ante la falta de puntos de control**. Esto es sangrante con las notas musicales, ya que las perderemos todas si morimos, teniendo que volver a recolectarlas. Encontrar todas las piezas de puzle y otros secretos como las mejoras para nuestra barra de vida nos exigirán registrar todos los recovecos de cada mundo al milimetro. Teniendo en cuenta que los últimos niveles piden grandes cantidades de moneda de cambio para su apertura, nos veremos revisitando los anteriores mundos con frecuencia en busca de nuevos objetos que pasamos por alto en la primera visita.

El diseño de niveles estaba cuidado al detalle, cada uno de los mundos estaba pensado para que tuviéramos que hacer uso de la totalidad de los talentos de ambos protagonistas si queríamos completarlo al 100%. Juegan mucho con la verticalidad gracias a las capacidades plataformeras de Banjo y de que podíamos volar con Kazooie, por lo que localizar y sacar partido a los paneles que nos permitian usar las habilidades de los protagonistas influye mucho a la hora de deducir como obtener algunas de las piezas o como llegar a sitios aparentemente inalcanzables.

Y lo cierto es que el mundo de ***Banjo-Kazooie*** **está lleno de secretos, entre los que destaca la posibilidad de introducir códigos de trucos dentro del juego**, descubriendo diversas claves que luego podemos escribir en un sitio concreto de uno de los mundos. Más aún, escondido en la fortaleza de Gruntilda podíamos encontrar a Cheato, el grimorio perdido de la bruja, que mejorará la cantidad de objetos que podemos llevar si damos con él. Ponerle empeño a descubrir todos estos detalles ocultos también tenía recompensas adicionales, como duplicar nuestra barra de vida o acceder a un final secreto que mostraba la secuela del titulo: *Banjo-Tooei*.

Pero el titulo de Rare no solo destacó por su apartado jugable, sino que **también hizo las delicias de todos a nivel visual**. Con el fin de resaltar el aspecto de dibujo animado que querían conseguir al inspirarse en las películas de Disney, decidieron prescindir de las texturas en los modelados de los personajes para que el resultado final quedará lo más limpio posible y con colores vivos que destacaran sobre los entornos. Por otro lado, **los escenarios emplearon el mayor tamaño de texturizado que Nintendo 64 podía renderizar**, que junto a una dirección artística sobresaliente nos presentaron mundos cargados de personalidad y muy diferentes entre sí. Todos estos lugares estaban poblados además por diversos y curiosos personajes, que le daban un toque adicional a las características del lugar, como un pirata hipopótamo que no sabe nadar o unos cachorros de oso polar a los que tendremos que llevar regalos de navidad.

Como último detalle, a pesar de que el juego estaba doblado, **ningún personaje habla de forma propiamente dicha**, sino que emite una serie de gruñidos y balbuceos incoherentes que se traducen en los subtitulos que nos facilitan. Ya fuera una medida para ahorrar dinero en actores de doblaje o algo intencionado, se ha terminado convirtiendo en una de las señas de identidad del juego.

Banjo-Kazooie es un referente merecido sobre cómo hacer bien las cosas en una aventura de plataformas, muy a pesar de algunos de sus problemas producto de las limitaciones de su tiempo. Es un clási-

GREGG MAYLES

—

El actual director creativo de Rare y uno de los miembros más veteranos de la compañía, fue el responsable de idear el fenómeno que terminaría siendo *Banjo-Kazooie*.



GAME OVER PREMATURO

—

Al abandonar la partida, veremos una escena donde Gruntilda lleva a cabo su malévolo plan, por haber dejado de jugar antes de haber salvado a nuestra querida hermana. Una excelente y burlesca provocación para animarnos a retomar los mandos cuanto antes.



PLAYER ONE

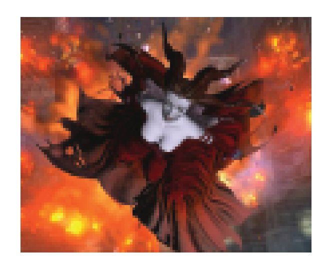
PARASITE EVE

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

En una época donde tanto los RPG como los Survival-Horror habían alcanzado cotas de popularidad a nivel mundial impensables hasta el momento, Squaresoft decidió aprovechar la ocasión e ir un paso más allá: mezcló ambos géneros en un mismo título que sorprendió positivamente a quienes tuvieron la ocasión de probarlo.

DESCUBRE LA EVOLUCIÓN DE LAS MITOCONDRIAS

UNA HISTORIA DE LO MÁS BIOLÓGICA







EVE

Poco o nada sabemos de ella, más allá de que es una gran amenaza para Nueva York y que tomará el papel antagonista en esta historia. Sin embargo, ella parece conocer a la oficial Brea más de lo que le gustaría a nuestra protagonista.

Aunque a día de hoy no sea algo tan habitual, compañías como Squaresoft —más conocida actualmente como Square-Enix— decidieron privar a Europa de **algunos de sus mejores títulos** lanzados para PlayStation en el resto del mundo. Como imaginaréis, *Parasite Eve* fue uno de ellos. Pese a todo, eso no impidió que el juego llegara a nuestras tierras de formas de dudosa legitimidad. Recordemos que por aquel entonces las facilidades para conseguir títulos de importación eran menores que las que podemos encontrar ahora. Asimismo, las consolas tenían **bloqueo regional**, con lo que para disfrutar del título en su versión original, lo más habitual era recurrir al señor Jack Sparrow. Por tanto, era más que necesario tener la consola modificada. Muchos no dudaron en caer a la tentación con tal de hincar el diente a esta nueva franquicia… Y, de haber sido yo el que se lo hubiera planteado en su día, os puedo asegurar que no me arrepentiría de haberlo hecho.

> NO SÓLO LUCHAREMOS POR NUESTRA VIDA: SOBRE NOSOTROS RECAERÁ LA TAREA DE PRESERVAR EL FUTURO DE LA HUMANIDAD.

Tal y como dejo entrever en la introducción a este artículo, PlayStation **fue una videoconsola clave en la evolución** y expansión de determinados géneros. Por supuesto, esto se debe agradecer también al interés depositado en ellos por parte de los usuarios. Squaresoft vio una oportunidad de negocio y decidió experimentar, tratando de llamar la atención de los aficionados, buscando atraer perfiles de compradores cuyos estilos no podían ser más distintos unos de otros.

Parasite Eve está inspirado en el universo de una aclamada novela de terror japonesa que responde al mismo nombre y cuyo autor es Hideaki Sena. Tal fue el éxito del libro que un año después de su lanzamiento, salió una película homónima. La compañía nipona tuvo un movimiento muy acertado a la hora de hacerse con los derechos de la obra y, en parte gracias a eso, nació este videojuego tan atípico.

Dejando de lado **todo lo que rodea a esta entrega** y ya puestos en situación, va siendo momento de hablar sobre lo que ofrece en sí misma con más profundidad.

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

NUEVA YORK

NAVIDAD DEL AÑO 1997

Todo transcurre con normalidad en una de las ciudades más emblemáticas de Estados Unidos: la nieve impregna cada rincón, la gente camina tranquilamente y aprovecha el tiempo con su familia en estas fechas tan señaladas. Los coches se mueven de un lado a otro de la ciudad sin descanso. Tras esta panorámica, observaremos cómo Aya se encuentra en la puerta del Carnegie Hall con la intención de disfrutar una **agradable velada en la ópera** junto a su acompañante.

COMBATE

—

El sistema de combate nos enfrentará a temibles criaturas que deberemos encarar al más puro estilo RPG.

La representación se lleva a cabo sin ningún tipo de percance… Al menos hasta **el momento cumbre** de la obra. Justo en el instante que la cantante principal comienza con su pieza musical Aya nota algo raro en sus ojos… Segundos después, los actores se ven **envueltos en llamas** sin una explicación aparente. Pronto se produce la misma situación entre todos los asistentes a excepción de nuestra protagonista y los pocos supervivientes que consiguen alejarse de ese infierno. Quizá hoy por hoy la escena de vídeo se quede "algo corta" en cuanto a calidad, pero estoy seguro de que sorprendió a quienes pudieran ver ese despliegue en una época donde el 3D y los vídeos generadas con dicha tecnología eran algo bastante novedoso.

Una vez finalizado **tomaremos el control de la protagonista** corriendo sin dudar hasta donde se encuentra a la única persona que aún sigue en pie en la sala: **la actriz principal**. Ésta, sorprendida de que Aya no haya sucumbido al fuego, nos dará pistas sobre la agente en una conversación tan extraña como corta en la que veremos lo que aparentemente es un pequeño *flashback*. Dicho esto, afrontaremos nuestro primer combate, siendo el punto de inicio real de la historia.

A partir de aquí nuestra misión principal será descubrir qué demonios está pasando en una aventura cuya duración ronda entre las **15 ó 20 horas** según nuestra habilidad y estilo de juego. Además, en el transcurso de trama se irán desvelando detalles fundamentales del pasado de Aya que ni ella misma conocía, haciendo que el título genere interés sobre el argumento por medio de dos vías distintas, pero que, a su vez, podrían estar conectadas… o no. Para finalizar, es importante señalar que **hay dos finales,** aunque, a diferencia de otros juegos, no se conseguirán en relación a lo que hagamos, sino que tendremos la opción de desbloquear el segundo de ellos tras haber completado todos los episodios que componen *Parasite Eve* y comenzar una nueva partida.

EL PARÁSITO SE EXTIENDE

Uno de los aspectos que más dudas me generaba era el sistema de combate, así como la gestión de recursos. Si hablamos sobre el inventario y los objetos que estarán a nuestro alcance, se aleja del *Survival-Horror* al uso. O al menos eso es lo que ha ocurrido en mi partida. **La munición no escaseará en ningún momento**, aunque ese detalle no hará que los combates sean más relajados. Al contrario, un mal movimiento puede suponer perder la partida por muchos recursos que tengamos encima. Si nos aprendemos los patrones de ataque enemigos, contamos con un buen equipo y hacemos un uso inteligente de las habilidades especiales… el miedo a morir sólo aparece en los momentos que, literalmente, sabemos que acabamos de cagarla. Respecto a los botiquines, bien podéis estar cargados como sufrir cada vez que tenéis que curaros. Al ser un juego de rol que incluye un componente de **recompensas aleatorio**, queda un poco en manos del azar ese aspecto. ¿Lo bueno de esto? El **inventario está muy limitado** y nos obliga a intercambiar

unos objetos por otros constantemente. ¿Lo malo? Podemos salir de la misión e ir a nuestro banco de objetos para guardar aquello de lo que no queramos deshacernos. **Esto dará cierta ventaja**, pero nos obligará a enfrentarnos de nuevo a enemigos que ya habíamos abatido. Los enfrentamientos no dependerán del número de pasos que realicemos, sino de las habitaciones por las que pasemos. Es decir, una sala con enemigos hará que aparezcan de la nada según pongamos un pie en ella. Cabe decir que algunos de ellos **llegan a reaparecer si volvemos sobre nuestros pasos.**





Las peleas serán "por turnos", pero, a su vez, en tiempo real. Contaremos con una barrita que se irá cargando tras cada nueva acción. Mientras tanto, tendremos la posibilidad de mover continuamente a Aya para evitar los ataques de nuestros enemigos; que también se irán moviendo hasta poder realizar su siguiente acción. Para finalizar, tendremos una barra para las habilidades especiales, que se recargará única y exclusivamente mientras estemos en combate. Esto también **merma la dificultad** de sobrevivir, ya que puedes eliminar a un grupo mientras mantienes vivo al más débil, o estudiar los patrones de ataque que sean más predecibles y aprovecharlos para usar ciertas habilidades, recargar la barra y finalizar el combate cuando ya estemos de nuevo en una posición ventajosa respecto a salud y "magia".

Nuestro arsenal y equipamiento de defensa será muy extenso y, en ocasiones, decantará la balanza. Pese a que no creo que haga falta mencionarlo, también hay sistema de subida de niveles que nos permitirá desbloquear nuevos hechizos y fortalecernos. Eso sí, incluso sabiendo todo esto os aseguramos que habrá enfrentamientos realmente **duros**.

Como imaginaréis tras estas líneas, el miedo, la sensación de vulnerabilidad o la confianza extrema serán sensaciones que recorreremos cual montaña rusa, apareciendo, desapareciendo, subiendo y bajando.

Respecto al planteamiento del título, estará dividido en **episodios**. Eso sí, de manera anecdótica y como punto de referencia sobre el día en el que transcurre la acción. Una vez descubramos nuevos puntos de interés en el mapa podremos viajar de uno a otro sin problema. A nivel visual, estos escenarios serán fondos prerenderizados con un nivel de detalle muy bonito. Si hablamos de los personajes, éstos tendrán un modelado 3D que cumple para la época, aunque no llega a ser espectacular. No hay que olvidar otro detalle característico de la época: **las cámaras fijas** que tanto se echan de menos en la actualidad estarán presentes. En cuanto a sistema de guardado, será en determinados puntos marcados por teléfonos e ilimitados.

¿Cómo conclusión? La verdad, me es difícil dar una valoración concreta. No puedo negar que me he divertido, y mucho, en lo que duró mi aventura en la piel de Aya Brea: ganando cada pelea, descubriendo nuevos detalles del argumento o, simplemente, disfrutando de lo devastadora que es el nuevo arma que truqué antes de ir de cabeza a la siguiente misión. De la misma manera, mentiría si dijera que hay combates en los que he sufrido lo suficiente como para temer perder un buen tramo de historia por no haber salvado la partida, haber agotado mis items curativos o tener pelada la barra de habilidades especiales sin poder utilizar un especial que me permita tener ventaja, dada la agresividad y velocidad de los enemigos. Pero también hay que decir que las "emociones" a los que me tienen acostumbrados los *Survival-Horror* se alejan de las vividas aquí la mayor parte del tiempo. ¿Mal juego? Para nada. De hecho, es una experiencia que **recomendaría sin dudarlo** pero teniendo muy claro que es un titulo muy especial y que sus virtudes harán olvidar esos pequeños fallos.



AYA BREA

Esta joven oficial de la Policia de Nueva York será la protagonista de la historia y de la que tomamos control, haciéndonos principales testigos de los seis días más terroríficos de su vida y de la de otros muchos neoyorquinos ante una amenaza tan desconocida como peligrosa.

EX GAME

Una vez nos pasemos el juego estará a nuestra disposición lo que a día de hoy conocemos más como "New Game+". Al cargar esta partida iniciaremos de nuevo la historia desde nivel 1, pero manteniendo algunos de nuestros objetos, así como algún que otra arma y armadura. Una vez descubramos el mapa hallaremos una nueva localización que será el reto principal: Chrysler Building. Una fortaleza con alrededor de 70 plantas en donde descubriremos el verdadero final de la aventura…



JOYAS OLVIDADAS

GO GO ACKMAN!

Hijo de Akira Toriyama (Dragon Ball) y uno de los protagonistas más gamberros de la historia.

Ángela Montañez

¡UN MOMENTO! ¿QUÉ HACE TRUNKS SEGANDO ALMAS?

NO TE DEJES ENGAÑAR POR SU INNEGABLE PARECIDO: ACKMAN ES ÚNICO, INIMITABLE Y MUY, MUY AMBICIOSO

Akira Toriyama es una leyenda viva. Su característico estilo y las jocosas situaciones que hace vivir a sus personajes han definido una forma muy propia de crear historias. Esto es algo que se nota en su legado, pues no son pocos los autores que beben constantemente de la influencia del famoso mangaka. Todos sabemos de qué estamos hablando: *Dragon Ball*, la serie de acción que trajo el *anime* a nuestras casas y que **convirtió a cientos de niños en fanáticos de la animación japonesa, sin ser conscientes de ello**. Pero Goku no era el único héroe entrañable que Toriyama tenía que ofrecernos: la pequeña Arale también tenía un hueco en nuestras pantallas y, aunque Dr. Slump no era un producto tan masivo como su serie hermana, Villa Pingüino sí que llegó a convertirse en un lugar de culto.

Tal es la destreza de Toriyama que en Japón se quiso explotar su fama a más no poder, y se adentró en el mundo de los videojuegos. Y dentro de esta industria a todos, o casi todos, nos vienen los mismos nombres a la cabeza: ***Dragon Quest*** **y** ***Chrono Trigger*****, títulos en los que participó diseñando personajes como sólo él sabe**; todos aparentemente iguales y, al mismo tiempo, completamente diferentes. Pero el nombre de Akira Toriyama está presente en otros videojuegos que, por alguna razón, quedaron en el olvido. Uno de ellos es *Go Go Ackman*, un título que, lejos de utilizar la pluma del autor para diseñar personajes, directamente encarnaba una desconocida obra del célebre mangaka.



Un protagonista gamberro

—

Ackman es un joven demonio de sólo dos siglos de edad. Este carismático personaje es un apasionado de las armas, pero es extremadamente tímido cuando se encuentra a mujeres hermosas.

Go! Go! Ackman pasó tan de puntillas que podría considerarse una especie de joya oculta. Publicada en la revista V-Jump durante 1993 y 1994, esta serie narraba a lo largo de once capítulos de cinco páginas la historia del demonio Ackman, una suerte de Trunks cabreado y más gamberro que se dedica a conseguir dinero segando almas que luego vende en el infierno con la ayuda de su secuaz Godon. Este antihéroe, que tiende a dudar a la hora de matar a sus víctimas porque no es tan malvado como aparenta, tendrá que aguantar el acecho constante de Tenshi, un ángel que pretende truncar la misión de Ackman, **mostrando una falta de moral absoluta y convencido de que el fin justifica los medios**.

Si bien Ackman no es tan conocido como Goku o Arale, en su país de origen alcanzó más popularidad de la que pretendía y despertó el interés de otras industrias por mostrar sus desventuras. Fue así como se produjo un corto animado con algunas de sus historias. Pero si hay que destacar algo de este pequeño demonio, eso es su salto al mundo de los videojuegos. En total **son cuatro los títulos que protagoniza Ackman: un juego bastante simplón para la Game Boy y tres destacables entregas para la Super Nintendo publicadas entre 1994 y 1995**. Y si bien la primera de ellas intentaba seguir fielmente a la obra original, a partir de su secuela la cosa se pone creativa.

Go Go Ackman, para la Super Nintendo no deja de ser un videojuego de plataformas clásico donde los haya. Es tu scroll lateral al uso, atestado de enemigos que se vuelven cada vez más poderosos y *power ups* escondidos en recónditos rincones de un nivel con gráficos sutiles, pero notables para su época. **En definitiva, todo lo que podrías esperar del género**.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

¿POR QUÉ CONFORMARSE CON UN NOTABLE, SI CON SU POTENCIAL PODRÍA OPTAR A UNA MATRÍCULA DE HONOR?

QUIZÁ ACKMAN NO SEA TAN AMBICIOSO COMO PARECE

GoGo Ackman, desarrollado por Banpresto para la Super Nintendo, nunca llegó a salir de Japón, por lo que merece la pena adentrarse en el vasto mundo de la emulación para poder experimentar el título en nuestras propias carnes. Porque, aunque parezca que no tiene nada nuevo que aportar, **resulta ser uno de los mayores representantes de su género en su catálogo**. Su mayor virtud se convierte también en su mayor defecto, pues Go Go Ackman es muy dinámico dentro de su simpleza, pero al mismo tiempo teme dar un paso más allá y no se valora a sí mismo como debería. Es como ese alumno que **tiene el potencial suficiente para alcanzar un sobresaliente, pero que se contenta con un cinco pelado**. Aunque sobresale a nivel técnico, En 1994 ya se podía exigir a sus videojuegos algo más como para que *Go Go Ackman* decidiese quedarse a las puertas de lo extraordinario sólo por temor a quemarse por volar demasiado cerca del sol.



CAMEO EN DRAGON BALL Z

Toriyama ha relacionado a Ackman con su obra principal, *Dragon Ball*, en más de una ocasión. No sólo su nombre se asemeja al del personaje Akkuman, sino que hace una aparición entre el público en la batalla entre Goku y Paikuhan.

Las entregas para Super Nintendo de este pequeño demonio son extremadamente intuitivas, tanto que ni siquiera supone un impedimento el hecho de que esté en japonés. Seguro que nos estaremos perdiendo algún que otro chiste, pero en ningún momento nos supone problema alguno el seguir la trama o saber qué hemos de hacer y hacia dónde tenemos que ir. También ayuda el hecho de que los jefes de nivel, aunque supongan un pequeño reto, sean bastante fáciles de batir, tanto que a veces hasta incomoda. **Pero esto tampoco sorprende, ya que *Go Go Ackman* en ningún momento presume de ser un videojuego difícil**. Dentro de su cobardía, el título nos obsequia con continuaciones infinitas y la posibilidad de volver a empezar en el último nivel en el que estuvimos rondando antes de perder nuestra última vida. No sirve de mucho, ya que su sencillez es tal que no pereceremos muchas veces antes de pillarle el truco.

Además de esto, el demonio Ackman se encontrará en su travesía con una serie de armas a modo de *power ups* que le permitirán dejar de usar los puños para romperle la nariz a los angelitos que se cruzan en su camino. Eso sí, un solo golpe bastará para que perdamos esta arma. Pero tendremos un número de bombas por defecto que nos ayudarán a salir del paso si nos encontramos muy agobiados con el número de enemigos o con la dificultad de los mismos. El punto negativo es que estas bombas llegan a resultar ineficaces en las situaciones en las cuales los reflejos son la clave, pues su explosión no es inmediata. Todo esto no im-

> GO GO ACKMAN TAMBIÉN ESTUVO PRESENTE EN LA GAME BOY DE FORMA BASTANTE OLVIDABLE

pide que *Go Go Ackman* pueda presumir de una jugabilidad prácticamente perfecta. **El juego es impecablemente preciso en sus movimientos**, haciendo que sientas una satisfacción descomunal a la hora de tomar los mandos. Su velocidad se adecúa a la que tú quieras que sea y el personaje cuenta con una respuesta a los movimientos de tus dedos que supera a la de muchos titulos que podemos disfrutar, incluso, hoy en día.

Sin embargo, *Go Go Ackman* cuenta con algún que otro fallo técnico que imposibilita que se convierta en el título sobresaliente que podría haber sido, y no sólo por la cobardía de la que ya hemos hablado. Sus escenarios, aunque bien diseñados y agradables a la vista, no destacan por su originalidad. **Cualquiera diría que las ideas de estos niveles son recicladas de otros juegos de su mismo género**, como si la única finalidad del título fuera la de existir y poco más, y no hacer historia. Y esto era, seguramente, lo que Banpresto pretendía. Del mismo modo, algunas de estas fases querian dinamizar tanto la jugabilidad que se acababan convirtiendo en zonas casi imposibles de superar a no ser que recurriésemos al ensayo y error. A veces se depende del azar y no de la habilidad del jugador, y pese a que la suerte también es un factor a tener en cuenta en un videojuego, no deja de ser cuestionable pasar de la maestría a la fortuna en cuestión de segundos.

> *Su falta de innovación le impidió alcanzar la grandeza*

Todo lo anteriormente citado se iba resolviendo poco a poco a lo largo de la trilogía, pero tampoco variaba mucho. El apartado técnico cada vez era mejor, los escenarios estaban más trabajados y la jugabilidad aumentaba su precisión, **pero *Go Go Ackman* seguía siendo una obra cobarde que no terminaba de dar el salto de fe que podría catapultarla a la gloria**. Lo único realmente destacable era su elenco de personajes, todos ellos con características únicas que saltaban a la vista y que los hacían destacar como Toriyama quería que destacasen. Pero todos sabemos que el mangaka es un experto en esto, así que no le pilla por sorpresa a nadie.

Go Go Ackman disfrutó de una fama modesta que, sin embargo, quizá no diera lo suficiente de sí como para que Banpresto lanzase una trilogía para la Super Nintendo, una consola que contaba con un catálogo excelente y que, por tanto, estaba llena de competidores que este pequeño demonio no podría batir. Como hemos visto, la trilogía era atractiva y su potencial era innegable, pero carecía de la pericia necesaria para quedarse registrada en el salón de la fama de esta gigantesca industria. Entonces, ¿por qué está aquí? ¿Qué hace que *Go Go Ackman* sea una joya olvidada? Pues precisamente eso: que **no busca la gloria, sino que tú te diviertas**. *Go Go Ackman* está pensado para cumplir con los requisitos necesarios para que un videojuego sea considerado como tal y con el objetivo que éstos tenían antaño, cuando todo era más sencillo. **Y cumple. Vaya que si cumple**. Su sencillez no le impide ser dinámico; todo lo contrario. ***Go Go Ackman* es uno de esos videojuegos pensados para sentarse y dejarse llevar, para disfrutar sin pensar**. No tiene puzles, no tiene una trama compleja ni te exige poner tu cabeza a trabajar en la forma más inteligente de vencer al jefe de nivel. Como la obra de Toriyama, es un juego de niños que se basa en la mayor simpleza del mundo: repartir cera a lo loco encarnando a un protagonista carismático y gamberro.

Go Go Ackman no pasará a la historia como uno de los mejores videojuegos de la Super Nintendo. Ni siquiera pasará a la historia, seguramente. **Pero sí que se quedará en un rincón escondido en el corazón de aquellos que lo jueguen**. Te conquistará con el agradable rato que te hará pasar frente a la pantalla y las risas que te echarás junto a sus pintorescos protagonistas. Así que, si alguna vez tienes que desempolvar algún emulador para descubrir algún videojuego, te recomiendo que sea este.



EL PADRE DE LA CRIATURA

—

Nacido en abril de 1955, Akira Toriyama cuenta con más de treinta *mangas* de su autoría, aunque sus serializaciones *Dr. Slump* y *Dragon Ball* sean las que le han catapultado a la fama. *Go! Go! Ackman* es su quinta obra de historias cortas.



Gothic es un rompecabezas. Nos ofrecía un mundo vivo, pero se vio lastrado por un control que roza lo dantesco.

por Jon Andoni

UN VERDADERO TESORO, CON TODO LO QUE UN BUEN RPG NECESITA

LAS ARTES DE PIRANHA BYTES SON INCONFUNDIBLES

Con la reciente publicación de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y su mundo abierto extremadamente bien construido, pensé que sería un buen momento para ahondar más en ese aspecto de la jugabilidad. Los mundos bien cohesionados, divertidos de explorar **pero que también ofrezcan un reto al jugador son hoy en día escasos**. Decidí navegar por Internet para buscar títulos que destacaran en ese ámbito, y que a su vez fuera pionero en el campo. La búsqueda se tornó fructífera mucho más rápido de lo que pensaba. *Gothic 2* aparecía en muchas listas, siendo **uno de los títulos más laureados por los jugadores**. Sin embargo, creo que hablar de la segunda parte sin analizar la primera no tendría mucho sentido. La primera parte también destaca en lo que a escenarios aprovechados se refiere, y de una forma espectacular. Y como juego de rol que es, empezar por la mitad de una saga me parece tentar a la suerte. Si alguien ha jugado solo *Baldur's Gate 2* sin jugar la primera parte debería ser castigado duramente. Pero vamos al tema, que me pierdo.



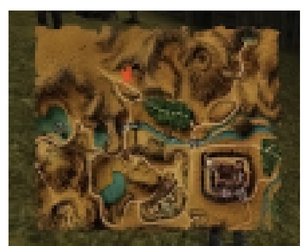
Un comienzo duro y confuso

El trasfondo político del juego es más complicado de lo que parece a simple vista, y lo iremos desentrañando con el tiempo.

Gothic nos viene de la mano de Piranha Bytes, **empresa alemana famosa hoy en día por la laureada saga *Risen***. También publican un juego llamado *ELEX* dentro de un tiempo, este mismo año, el cual será sin lugar a dudas una de mis futuras compras. Sin embargo, después de completar el primer *Gothic*, considero que con su primer juego ya rozaron la perfección —en lo que al rol y al mundo se refiere, porque el juego tiene fallos colosales, que no voy a pasar por alto—. **La historia comienza con nuestro protagonista siendo arrojado a una peculiar cárcel**. Ideada como una simple prisión donde los encarcelados debían recolectar un mineral, todo el asunto queda malogrado cuando los magos encargados de crear el escudo mágico que envolvería a la prisión cometen un error fatal. El escudo se descontrola haciéndose mucho más grande y atrapando a todo el que se quede en su interior —incluidos ciertos orcos con muy malas pulgas—. El caos se desata, los prisioneros se dividen en tres campamentos, los magos hacen lo propio, y todos intentan llegar a acuerdos con el gobierno para cambiar el mineral por bienes difíciles de encontrar en la prisión. Suena complicado, y la verdad es que lo es, al menos políticamente hablando. **En medio de este alboroto, aparece nuestro personaje**, que será vital en el transcurso de los acontecimientos que están a punto de producirse en la zona.

Pero lo primero es lo primero, y falta decir que el protagonista es vilmente arrojado a la prisión tras una pequeña cinemática. **Comienzo duro y brusco donde los haya**. Al girar la cámara lo primero que se observa es que hay algo en el suelo, con el nombre marcado para que se vea bien. Por esto mismo, el instinto de cualquier jugador aflora, y le urge —incluso obliga— a hacerse con ello. Pero no es tan sencillo como parece. Después de diez minutos pulsando todas las teclas del ratón y el teclado, me pregunté: "*O esto es muy difícil o yo soy idiota*". Es lo primero, creedme. Para coger algo del suelo o interactuar con la mayoría de personas y lugares hay que pulsar la tecla «Ctrl» o hacer clic izquierdo del ratón sumado a la tecla «w». Dado que al pulsar la primera tecla no hay ningún tipo de indicación, es prácticamente imposible saber cuál es la







CONTROL UN TANTO REBELDE

Gothic es un título que posee muchas y variadas virtudes, pero rápidamente os percataréis de que el control no es una de ellas.

hizo que miles de jugadores abandonaran la partida en su momento. Sin Internet y sin manual, esto puede llegar a ser el punto final de tu aventura. Y ninguno de nosotros queremos eso.

Poco después nos enfrentamos a nuestro primer enemigo, una especie de pollo gigante poco amenazador, pero que será una grave problema para nuestro desamparado protagonista. **Blande el arma con dos manos, de la forma menos sutil y agraciada jamás vista antes** y no conoce ningún tipo de combo. Al comienzo de la aventura tenemos entre manos a un patán, que recibirá muchas palizas —ya que en este juego, cuando el personaje se mete en alguna pelea callejera no pierde la vida, solo su dignidad—. Al fin y al cabo, estáis en el interior de una cárcel, un lugar lleno de traición y perversión. Es el pan de cada día. Pero no os preocupéis, con el paso del tiempo, la experiencia, los contactos y el buen hacer se abrirán paso y veréis crecer a vuestro personaje hasta ser respetado por la mayoría de comunidades, incluso se converitrá en un luchador legendario. De la historia no quiero comentar mucho, pero está muy bien construida y tiene un ritmo que va de menos a más.

Antes de pasar a las cosas buenas, quiero comentar un par de cosillas negativas más. ***Gothic* es famoso por la cantidad de *bugs* que tiene, y los hay de todo tipo**. Desde uno que deja al personaje medio metro bajo tierra a otro que permite al personaje efectuar saltos kilométricos, pasando por *bugs* que te dejan clavado entre dos salientes sin poder salir —ni poder pausar, obligando al jugador a tomar medidas más extremas—. Pero además de esto hay otras cosas más graves; en cierto momento, es obligatorio retroceder para conseguir un objeto necesario para avanzar. Pues bien, si el jugador intenta avanzar sin hacerse con el objeto, el código no sabe cómo interpretarlo y se cierra. Lamentablemente no es puntual, siempre que el personaje cruza el puente el juego se cierra, al menos en mi partida. **Y esto es el pan de cada día, lo que obliga al usuario a ser paciente**.

El otro fallo que he nombrado es de naturaleza más delicada. Las mujeres en el título son representadas de una forma pobre. Para comenzar, el personaje principal es obligatoriamente hombre, cosa que no se explica en un RPG; si tuviese algún tipo de trasfondo podría llegar a tener sentido, pero no es el caso. Y en el juego propiamente dicho, las mujeres aparecen simplemente como esclavas en los campamentos, con una simple línea de diálogo. No hay ni una sola mujer que desempeñe un puesto de poder, ni siquiera hay mujeres soldado. Añadir una mujer en una posición de poder intentando crear algún tipo de complot hubiera sido sencillo, y efectivo. Siendo sinceros, mientras jugaba al juego no me di cuenta, pero leyendo artículos es cierto que es algo significativo. No creo que hubiera mala intención por parte de Piranha Bytes, pero es algo que tendrían que haber vigilado.

> LA PRISIÓN ES UN LUGAR OSCURO, LLENO DE MALDAD, Y DE TINIEBLAS. MUY FIEL A SU TEMÁTICA GÓTICA.

Pero bueno, ya basta de cosas malas, que *Gothic* es mucho más que eso, empezando por sus personajes. **Los personajes son, sin lugar a dudas, lo mejor que *Gothic* nos ha proporcionado**. Muy memorables, totalmente integrados en la historia y con rasgos propios característicos. Cada campamento cuenta con un guía, y dado que el jugador probablemente irá al campamento viejo primero —está guiado de esa forma— al primero que encontrará será a Diego. Bonachón y bastante fuera de lugar, se hace querer nada más aparecer, con su frondoso bigote. Pero todos los

personajes tienen su importancia, y van apareciendo mientras se desarrolla la historia **—la cual, a pesar de no inventar nada, tiene un nivel excelente—**. Si jugáis a la segunda parte hay detalles que merecen la pena, sin entrar en *spoilers*. Los personajes más secundarios también están bien escritos, y cada uno de los campamentos parece estar realmente vivo. Cada individuo tiene su vida, nombre, y rutinas. Y puedes enfrentarte y matar a todo personaje, aunque no será nada fácil al comienzo del título.

El mundo es otro de los factores que convierten a *Gothic* en una joya. **Resumirlo en una frase es fácil; pequeño pero bien aprovechado**. Olvidaos del *auto-level*, eso aquí no existe, hubiera trastornado toda la jugabilidad. Pero si sois lo suficientemente valientes —o necios— de adentraros en una zona que parezca peligrosa, la muerte os alcanzará de forma repentina y brutal. Esto redefine la exploración, hay que avanzar con cautela, midiendo cada paso. Puedes morir en cualquier momento, desde luego, pero las recompensas superan con creces los riesgos, ya sea en forma de armas o de hechizos. Además, cazar tiene recompensa, ya que si aprendes la habilidad correspondiente, podrás hasta despellejarlos para vender su piel a buen precio o cocinar su carne para recuperar vitalidad. Aún así, observar a los enemigos correr hacia ti es la definición de terror y es algo usual en este mundo. **Es un juego difícil, en todas sus facetas, y el mapa es una de ellas**. Por si fuera poco, es uno de los primeros juegos que usa este tipo de estructura y aunque esta característica se vio mejorada en su segunda parte, ya el primero demuestra una excelencia que ya quisieran juegos actuales. *The Elder Scrolls III: Morrowind* salió un año después, y en lo referente al mapa creo que no alcanza la maestría de los chicos de Piranha Bytes. En cada recodo hay algo, cada camino lleva a algún lugar, cada zona tiene su recompensa. Es simplemente majestuoso.

Más allá de lo jugable, **el mapa del título también hace un trabajo estupendo en lo que a ambientación se refiere**. A entrar en un bosque la música acompaña y la sensación de opresión funciona extraordinariamente. La prisión es un lugar oscuro, lleno de maldad y de tinieblas. Lo gótico reina, como bien se puede apreciar en el título. No hay que fiarse de nadie y aquellos que merezcan nuestra confianza deberán ganársela a pulso —cosa totalmente recíproca—. Lo más normal es hacer un trabajo para luego verse embaucado por el patrón; al comienzo seréis pisados por todo el mundo, pero eso cambiará con el tiempo. **Y muchas de esas veces será el momento perfecto para la venganza**.

En el terreno visual no hay mucho que decir: cuando salió no era puntero ni lo buscaba en ningún momento. Un apartado gráfico correcto sin muchos alardes, unos efectos un poco cutres —la magia no es visualmente atractiva, la verdad— y unas animaciones precisas jugablemente pero mejorables visualmente. **El mundo de *Gothic* es oscuro y lúgubre, secundado totalmente por el diseño artístico y los colores elegidos**. Por otra parte, la música redobla esta sensación, con tonos armónicos tribales y opacos, llegando a veces a parecer claustrofóbicos. **Kai Rosenkranz, el creador de la banda sonora, eligió privar al título de tonadas épicas y el resultado es atípico**, pero muy efectivo para el tipo de mundo al que nos enfrentamos.

En conclusión, *Gothic* es un título pionero, pero en vez de quedarse simplemente ahí, se apropia de la idea, la moldea para darle un estilo propio, y se la lanza al jugador sin dar muchos detalles. Si sois capaces de superar la gran traba que supone su control, es muy probable que tanto su mundo como sus personajes os atrapen de forma increíble. A pesar de que *Gothic 2* suele ser el más recomendado, considero fundamental saber de dónde surgieron todas las virtudes de aquel. *Gothic* **merece ser nombrado en todas aquellas listas que hablen de juegos de rol**. Sus fallos lo convierten en un paria, es casi como si estuviera maldito, pero detrás de esa cortina de desprecio se oculta un gran juego, uno que merece la pena sufrir y, sobre todo, disfrutar.



UN MUNDO VIVO, PERO CRUEL

—

La creación de un mundo de estas características a manos de unos novatos es una hazaña que parece muy difícil de repetir.



PERSONAJES MUY MEMORABLES

—

Serán capaces de despertar una miríada de sentimientos en el jugador.



¿ES EL FORMATO DIGITAL...

SÍ

"Excepto los coleccionistas, el resto del mundo ya ha cambiado".

por Gamer Enfurecido

Rtundamente sí. Con el paso del tiempo hemos podido ver como muchísimos usuarios pasaban de tener una estantería llena de juegos a tenerlos todos almacenados en una plataforma digital. Los tiempos cambian y, excepto para aquellos jugadores que gustan de coleccionar videojuegos como si fueran trofeos, el resto del mundo está cambiando con ellos. **El formato digital se está abriendo paso,** y no sólo en el mundo de los videojuegos, ya lleva haciéndolo varios años en los ámbitos de la música, el cine y los libros **de una forma exitosa**, si bien es cierto que en estos casos sigue coexistiendo con el formato físico.

El éxito de esta nueva forma de adquisición y almacenamiento se debe en gran medida **a las ventajas** que conlleva. Para empezar, cualquier videojuego digital puede adquirirse desde casa por internet, no hay necesidad de desplazamiento a tienda alguna. Además, a diferencia de los juegos físicos, **la entrega es inmediata**. Esta inmediatez es una pieza clave, ya que en bastantes ocasiones, incluso si tenemos una edición coleccionista reservada en tiendas, es posible que no la recibamos inmediatamente. Habrá a quien no le importe esperar al día siguiente para jugar, pero cuando el *hype* aprieta y llevas meses esperando… ya me dirás.

Otra ventaja radica en **el espacio físico necesario** para almacenar una gran cantidad de videojuegos. Normalmente todos tenemos un espacio asignado para posicionar las cajas, figuras y demás extras que vengan con el juego, por ejemplo una estantería o una serie de cajones. Sin embargo, este espacio es finito y llegado el momento, si nuestra colección se vuelve demasiado grande, podemos llegar a tener problemas de espacio para guardarlos. Si bien el espacio para el formato digital, una vez descargado en nuestra consola u ordenador, también tiene un límite, la posesión del mismo en la nube no lo tiene, por lo que podemos conservarlo en cualquiera de nuestras plataformas digitales.

Asimismo, algo importante a tener en cuenta es el hecho de que en el caso de videojuegos físicos existe el peligro constante de que **puedan deteriorarse**. Hablo por supuesto de que se nos raye un disco, se nos caiga, pisemos una caja o cualquier otra acción que dañe la estructura física en cuestión. Cualquiera de estos incidentes podría causar que el juego dejase de funcionar, perdiéndolo al completo sin posibilidad de reparación. Es cierto que los coleccionistas y usuarios amantes del formato físico suelen cuidar **con mucho mimo** su colección, pero quién sabe, los accidentes ocurren. Obviamente nada de esto puede ocurrirle a un producto digital ya, que aunque tu ordenador terminase destrozado, tus juegos y partidas guardadas seguirán a salvo en la nube.

Por último, el punto más interesante a considerar en este caso es **el precio** que tienen unos y otros. En el caso digital tenemos muchas formas de adquirir videojuegos a un menor precio, ya sea por ofertas puntuales como las de Steam o por las webs que ofrecen un precio inferior. Por otro lado, en el caso físico hay alternativas como es la compra de videojuegos de segunda mano, que tienen precios más bajos. A pesar de esto **me gustaría criticar** el hecho de que un juego digital salga de lanzamiento al mismo precio que en físico, dado que los costes de distribución **no son los mismos ni por asomo**. Si un juego con su caja, manual y disco salen al mercado a un precio determinado, dicho precio debería ser reducido en digital, puesto que sale mucho más barato distribuirlo de esta forma, más aún cuando la versión física trae dentro del disco… **¡Una versión digital!**



...EL FUTURO DEL VIDEOJUEGO?

no

"Si el futuro fuese digital, ni tú ni yo escribiríamos estas líneas en papel".

por Juan Tejerina

Qué fácil me lo pones, querido Enfurecido. La verdad es que las ventajas que asocias al formato digital se desmontan por sí solas. A día de hoy, no es ningún misterio comprar a través de internet y —aunque no lo creas— también se pueden comprar ediciones físicas sin salir de casa. Tienes razón en que a veces el *hype* aprieta, pero los que optamos por ediciones físicas **podemos esperar** *"un día más"*. Aunque hoy por hoy las plataformas de venta online se aseguran de enviarte el juego con antelación suficiente para que te llegue a casa el día de salida. Y todo eso obviando la incongruencia de "tener muchas ganas de jugar a algo", pero no las suficientes como para mover el culo hasta la tienda.

Dices que si tenemos una edición de coleccionista reservada, ésta **puede no llegar a tiempo.** Y ahora yo te pregunto: si hemos optado por esta edición, ¿cómo podría siquiera una versión digital hacerle sombra? Si optamos por la coleccionista es porque valoramos, aún más que el resto de jugadores, el incomparable formato físico. Puede ser que nos quedemos sin espacio en casa, eso es indiscutible, pero años de coleccionismo me han enseñado a que —llegados a ese punto— un buen ejercicio de organización hace milagros. Y desde luego, **jamás llegaría al punto de comprar algo en digital** por no tener 1 centímetro de espacio libre en mi estantería.

Si el futuro fuese un formato digital, **ni tú ni yo estaríamos escribiendo estos renglones en papel.** Porque en el fondo, tanto tú como yo sabemos el valor irreemplazable que tiene un producto físico. Al final su valía no está en el plástico del CD, ni en el papel de cada página: está en **la posesión su contenido**. Y hay algo seguro, el formato físico garantiza la absoluta pertenencia. Otorga la posibilidad de atesorar. Y esto nos lleva a una seguridad. La seguridad de que podremos **dejárselo** a un amigo, o a nuestros hijos. Que podremos volver a **disfrutarlo**. Que podremos **rescatarlo** por mucho que el tiempo pase y nuestra vida cambie. Quizás, dentro de muchos años, tu nieto venga a preguntarte qué hacías de joven. Y entonces podrás mirar a tu estantería y **darle esta revista.** Y te aseguro que no sería igual si tuvieses un PDF en algún disco duro perdido por casa. O en una "nube" incierta que quizás un día cerró, porque la empresa quebró.

No, querido Enfurecido, el futuro **no es el formato digital**. Miedo me da que llegue el día en el que todas nuestras posesiones —por las que **hemos pagado**— estén alojadas en algún lugar lejano a nosotros. Donde **otros podrán decidir** hasta qué punto algo es nuestro. Donde gente que ni conocemos tenga la potestad de decidir si podemos dejárselo a un amigo. Si podemos jugarlo en otra máquina. Gente que el día de mañana podrá decir *"hasta aquí"*, cierre los servidores y se lleve **tu colección y tu nube**. Y entonces no podrás hacer nada ¿sabes por qué? Porque antes de la **nube**, de la **descarga** y de la ansiada **inmediatez** habrás firmado un contrato sin siquiera leerlo. Un contrato que se interponía entre tú y la inmediatez. Un documento en el que, seguro, queda claro que se reservan el derecho a hacer con tu colección lo que quieran.

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Cuando Mass Effect Andromeda

se convirtió en "meme"

Lo nuevo de BioWare ya está en las tiendas, pero no ha llegado de la manera que muchos hubiéramos deseado. La saga galáctica del estudio canadiense debutó durante la generación pasada con una trilogía que no necesita presentación. Las vivencias del comandante Shepard se cerraron en la tercera entrega, de modo que el equipo ha preferido hacer borrón y cuenta nueva y presentar un plantel de personajes completamente renovado. La historia, por su parte, se enmarca en un momento cronológico distinto de la obra original.

He escuchado decir aquí y allá que a *Mass Effect Andromeda* no le habría venido mal imitar a Star Wars y renombrar su nuevo capítulo como *Andromeda: A Mass Effect Story*. Y es que, en efecto, la premisa épica de los juegos anteriores difícilmente va a emularse. ¿Qué puede superar al hecho de que la galaxia esté amenazada con la extinción de todas las especies por culpa de unas máquinas milenarias de un pasado olvidado y remoto? Más allá de la calidad del producto, está claro que este videojuego no es *Mass Effect 4*. Tampoco lo que el grueso de jugadores esperaba. Ahora bien: ¿se han exagerado sus problemas?

Lo que ha ocurrido con *Andromeda* es otra prueba más del poder arrollador y dañino de las redes sociales. Un comentario trasciende la individualidad y termina retuiteado por miles de seguidores. Como una minúscula bola de nieve



al deslizarse por la ladera de una montaña, su tamaño adquiere dimensiones monstruosas. Y lo que había sido un *jijijajá* de libro termina en la primera plana de los medios especializados. Como resultado de ello, antes incluso de su salida, *Mass Effect Andromeda* ya está demonizado. Es una caricatura, una comedia, un *meme* de Internet.

Las animaciones del título han dado mucho de qué hablar. Los personajes humanos no están demasiado bien afinados: las expresiones faciales brillan por su ausencia y los movimientos son algo ortopédicos. La verdad por delante, el trabajo en este apartado no es satisfactorio ni mucho menos. No obstante, como suele ocurrir en Internet, la broma ha ido lejos, muy lejos. Cuando me topé por primera vez con esos gif de Ryder bajando por las escaleras como un pato mareado, o con el vídeo del diálogo de la mujer "de la cara cansada", me llevé las manos a la cabeza. ¿En serio Electronic Arts había dado luz verde a un producto que a todas luces necesitaba varios meses más de trabajo? Así ha sido. Sin embargo, muchas de las situaciones que aparecen en esas capturas retuiteadas son esa clase de bug que raramente hace acto de presencia durante una partida normal. Pero el aguijón ya estaba clavado; el veneno, en las venas. He leído a foreros e internautas que de veras piensan que esas situaciones estrambóticas se suceden una y otra vez, y tampoco es eso. Las animaciones no están bien. Eso es una evidencia. Como también lo es la exageración y la magnificación que se ha producido en redes.

La violencia en la red no es nueva. Diariamente se vierten millones de comentarios cargados de odio y de estupidez. Allie Rose-Marie Leost, una exempleada del departamento de captura de movimientos que trabajó en la epopeya espacial de BioWare, sufrió ataques y acoso cuando se la señaló como la principal responsable de las animaciones de *Andromeda*. Los insultos, absolutamente deplorables, demuestran además una enorme ignorancia sobre el



proceso de creación de este tipo de videojuegos. Los llamados Tripe A se diseñan gracias un grupo humano muy amplio. El fracaso no es individual, es colectivo. En las animaciones ha trabajado todo un equipo, y desde luego, Leost no era ni siquiera la que lo dirigía. Y aunque lo fuera, nadie tiene ningún derecho a escupir bilis contra ella. Si algo no gusta existen mil formas de decirlo sin recurrir al ataque personal. En el fondo, estamos ante un problema de educación. Nos vanagloriamos de formar parte de las democracias modernas, de las sociedades del primer mundo. Miramos por encima del hombro a otras "sociedades inferiores", pero enseguida recurrimos a los bajos instintos para introducir el cuchillo donde más duele. ¿En qué punto se halla la crítica constructiva? ¿Por qué no utilizarla en lugar de vomitar cuatro palabras malsonantes? Todos saldríamos ganando.

¿Qué ha ocurrido con BioWare y las animaciones? De acuerdo con las palabras de Jonathan Cooper, director de animación de *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón* y antiguo empleado de la división de EA, hay que tener en cuenta la naturaleza del proyecto. Mientras que en la aventura protagonizada por Nathan Drake se controla todo al milímetro, en títulos RPG en los que el número de diálogos es inmenso y las elecciones son una parte del núcleo jugable, se debe recurrir a otros trucos. Normalmente, se divide la secuencia de diálogos jerárquicamente, de forma que los menos importantes no se animan a mano, sino que se realiza mediante un algoritmo que automatiza los procesos. El problema en *Andromeda* es que ese algoritmo parece haber fallado, por lo que los resultados no han sido los adecuados. *The Witcher III: Wild Hunt* también hace uso de esta técnica y nadie ha hablado de animaciones paupérrimas. Por otra parte, en el estudio canadiense nunca han destacado por ser un equipo lumbreras animando personajes. Sí, es cierto que estamos en 2017 y que no es justo comparar con productos de la generación pasada, pero los héroes de la trilogía original de *Mass Effect* eran escobas tiesas.

La industria ha cambiado enormemente en solo una generación. Se ha escrito mucho sobre lo de antes, sobre cómo se hacían juegos antiguamente en consolas. Como plataforma cerrada, una vez que se publicaba un videojuego ya no había vuelta atrás, para bien o para mal. En los mejores casos, las compañías trataban de pulir el producto al máximo. En los peores, la obra salía mal y así se quedaba hasta el fin de los días. Otras veces, se daban situaciones más extremas. Recuerdo por ejemplo que hace unos años analicé un juego para Game Cube: *Street Racing Syndicate*. El título, que también vio la luz en otras plataformas del momento—PS2, Xbox y PC—, vino acompañado de un bug que impedía continuar la partida. Como consecuencia de ello, Nintendo se vio obligada a retirar todas las copias del mercado. Casi nada.

Ejemplos extremos aparte, la opción de actualizar el software se utiliza a la ligera en la actualidad, como ya se ha visto en múltiples títulos recientes. *Final Fantasy XV*, comercializado a finales del año pasado, se modificará a lo largo de todo este año; *Mass Effect Andromeda*, cuyos primeros parches han dejado entrever cierta mejoría, continuará su proceso de recomposición. Las animaciones de la discordia pueden aderezarse, pero que nadie espere cambios radicales. Más que arreglar, probablemente necesitarían rehacerlo todo desde los cimientos. Sea como fuere, salta a la vista que las prisas, las malditas prisas, han vuelto a hacer mella en el producto final. Con unos meses más de intenso desarrollo Electronic Arts y BioWare quizá podrían haber esquivado la mala prensa. Por otra parte, no dejan de ser curiosos los rumores que han surgido sobre supuesto problemas de desarrollo. El equipo detrás de *Andromeda* es BioWare Edmonton, un equipo creado recientemente y que no se encargó de la trilogía original. Según las malas lenguas, la relación entre el estudio de Edmonton y el de Montreal—el que creó las aventuras de Shepard—ha pasado por profundos baches. Seguramente nunca sepamos lo que ha ocurrido realmente, aunque cuando el proceso de desarrollo se extiende durante tanto tiempo y el producto final no refleja la calidad esperada, es un síntoma inequívoco de que algo no ha funcionado como es debido.

A pesar de todos los pesares, hay usuarios que han sabido apreciar los puntos positivos. Estoy convencido de que con unos arreglos el producto puede quedar mucho más redondo. No es lo que se merecía *Mass Effect*, como tampoco merecía haberse convertido en *meme*. La próxima vez, BioWare tendrá que emplearse mucho más a fondo. Su reputación está en juego, si es que no la ha perdido ya.

Fanático de la gramática, paladín del léxico y defensor incombustible de la RAE. Borja Ruete es el Jefe de redacción en ***GTM****.*

SCUMM UND DRANG



DANIEL ROJO

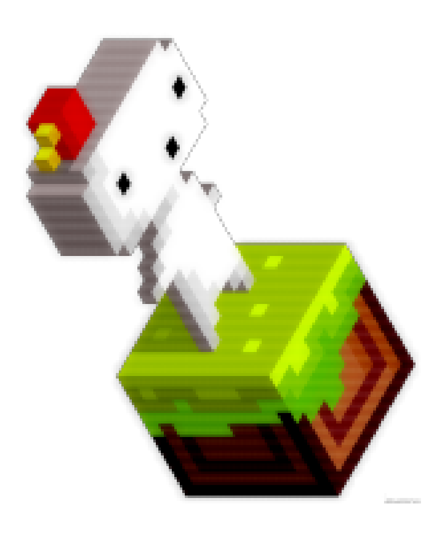
La dictadura de la técnica

La tecnología debe ampliar posibilidades, no limitarlas

Hacer crítica de videojuegos no es, en general, una tarea sencilla, especialmente cuando el analista debe juzgar el conjunto de un título y no hablar solo de alguna de sus partes individuales. Por supuesto, un punto de vista técnico facilita mucho las cosas a la hora de poner el piloto automático y que los textos se escriban solos, pero la crítica profunda debería alejarse mucho de este enfoque.

No pretendo entrar en una discusión de escalas de valores, pero sí está claro que el analista —o cualquier usuario crítico— lo que hace es utilizar sus argumentos para, según su criterio personal, sacar en conclusión lo bueno o malo que es un título. Todos lo hacemos en nuestra vida diaria. Se nos llena la boca con frases del estilo "este juego es bueno y este no lo es", sin darnos cuenta de la categorización tan grande que lleva implícita nuestra sentencia.

Sin embargo, es curioso cómo envejecen las críticas con el paso de los años. Aquel videojuego que hace décadas hizo las delicias de crítica y público, hoy ha quedado completamente obsoleto, resignado a ser jugado por nostálgicos entre los que me incluyo. La fecha de caducidad de un juego, por bueno que sea, es mínima. La única forma de revivir juegos antiguos es mediante remasterizaciones gráficas, que de nuevo quedarán obsoletas en cuestión de tiempo.



De alguna manera, la crítica parece ser fruto de su tiempo. Es decir, que un juego sea muy bueno en una época puede no garantizar que lo siga siendo en un futuro, porque queda obsoleto y las nuevas generaciones de jugadores —y de críticos— no son capaces de apreciar de igual modo la magnificencia de aquel título como los que lo jugaron cuando salió. Por tanto, hablar de buenos y malos videojuegos cuando la crítica es una fotografía de un tiempo determinado no parece tener mucho sentido. Quiero decir, estamos dotando de un calificativo invariable con el tiempo a una percepción de un momento concreto.

En realidad, deberíamos decir que tal juego "fue bueno" o "fue malo". Si intentamos juzgar un videojuego antiguo con criterios del presente podemos llegar a la conclusión de que aquel juego que era tan bueno, hoy no lo es. Posiblemente, hacer este análisis fuera del contexto de salida de un videojuego sea tachado como injusto. Por tanto, se hace muy difícil hablar de videojuegos antiguos desde un punto de vista crítico, dejando la nostalgia de lado.

A lo que quiero llegar es a que quizás tengamos que huir de este modo de criticar un juego, al menos como entelequia profesional. Todo lo que tiene fecha de caducidad resulta fútil al lado de lo que trasciende. Por eso, considero que una obra solo puede ganarse el calificativo de buena si lo sigue siendo incluso con el paso del tiempo. Al fin y al cabo, nos encanta declamar que el videojuego es arte y, sin embargo, somos muy poco exigentes con él.

Que los videojuegos sean más susceptibles al paso del tiempo que el resto de medios tiene una causa obvia: su fuerte dependencia con la tecnología. Las herramientas que existen para confeccionar un videojuego están en una evolución exponencial.



La dependencia con la tecnología ha estado casi siempre presente en la historia del resto de medios. En el cine la comparación es bastante evidente, pero en otras artes como la música ha sucedido esto mismo. Al fin y al cabo, algo como la invención del piano ofreció una herramienta nueva que amplió las posibilidades compositivas.

La tecnología debe ampliar posibilidades creativas, y no limitarlas. Por desgracia, los videojuegos que tradicionalmente han triunfado han sido aquellos que explotaban una novedad técnica, o que desde luego utilizaban herramientas relativamente nuevas. A menudo eran juegos obsesionados por utilizar esa nueva tecnología y aprovecharla a su favor. El problema es que, como he dicho, los avances en el aspecto técnico son mucho más rápidos de lo que lo han sido nunca para el resto de medios. El videojuego no tiene tiempo para reposar su ansia de explotar una nueva herramienta, porque enseguida hay otra distinta disponible.

Salen continuamente juegos que son una pasada a nivel gráfico. A menudo, este alarde técnico es vitoreado, y en ocasiones es determinante a la hora de generar un juicio sobre el título. Sin embargo, cuando una obra triunfa principalmente por ser puntera o pionera, lo habitual es que quede anticuada en cuanto ese canon se haya repetido hasta la saciedad y la técnica que le hizo grande se haya podrido.

Y no ocurre solo a nivel gráfico. Por mucho que me duela admitirlo, hoy jugar a algo como *Super Mario 64* me parece realmente tosco. Poco bonito, por supuesto, pero también incómodo de jugar. Me veo obligado cuando juego a aquel título que santifiqué a decir “qué bueno era para su época”, encubriendo sin quererlo un “hoy ya no lo es tanto”. Este juicio no está reñido con admitir la importancia del título, pues la calidad intrínseca de la obra no es directamente proporcional a su relevancia histórica.

No olvidemos algo. La tecnología siempre limitará a los videojuegos al ser un medio digital. En mayor o menor medida, habrá un motor gráfico más potente que el anterior, o una forma de jugar nueva. Quizás deberíamos dejar a un lado la búsqueda de la perfección técnica, que solemos ligar al fotorrealismo, y centrarnos en emplear las herramientas que tenemos solo si nos ayudan a ensalzar la idea de nuestro juego, sin estar obligados a utilizar lo novedoso.

> **No solo se hacen juegos como los de antes, sino más y mejores**

Todo este texto está en cierto modo inspirado por la revolución indie. Seguimos dando mucha importancia a juegos que, al menos en mi opinión, nadie querrá jugar en cierto tiempo porque estarán obsoletos, pero por otro lado empiezan a nacer propuestas que utilizan tecnologías pasadas, que creíamos terminadas. El tiempo que ha pasado desde que estas herramientas nacieran permite que los creadores las usen con mucha más consciencia. Y por eso juegos como *Shovel Knight* o *Stardew Valley*, que podrían perfectamente haber nacido en el contexto técnico de hace décadas, son preciosos y se sienten actuales.

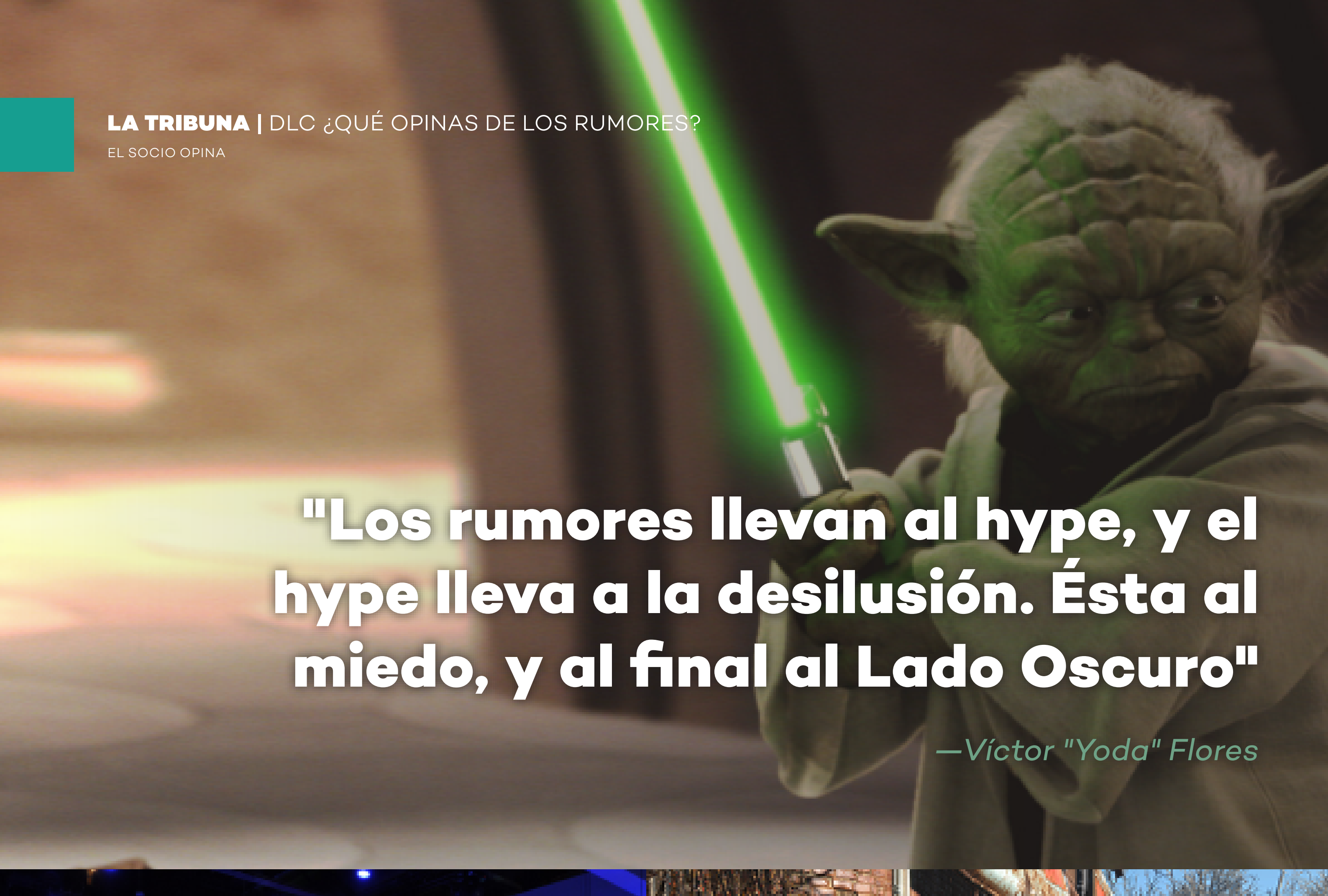
No son los únicos ejemplos. *The Binding of Isaac* decide utilizar gráficos simples y grotescos porque es lo que necesita para hablar de su universo. *FEZ* no tendría sentido si no fuera un juego pixelado, perdiendo toda su belleza casi matemática. *Limbo* utiliza sus claroscuros para intensificar su narrativa. Incluso *Minecraft* se rompería al completo si no fuera cúbico.

Hay muchos usuarios clásicos que piensan que ya no se hacen juegos como los de antes. Creo sinceramente que eso es radicalmente falso. No solo se hacen juegos como los de antes, sino que se hacen más y mejores. Eso sí, hay que buscarlos. El panorama indie está usando técnicas que ya tuvieron su momento de gloria y consiguen resultados mucho mejores. Usan las herramientas que consideran apropiadas para el mensaje que quieren contar, y no adecúan su mensaje a las herramientas.

Los videojuegos, muy poco a poco, dejan de ser productos de su tiempo autolimitados por la tecnología disponible. Cada vez hay más títulos que no se conforman con hablar al usuario de hoy, sino que pretenden contar también con el de mañana. Necesitamos una nueva crítica que esté a la altura, y que amplíe miras más allá del momento de nacimiento de un videojuego.

---

*Uno de los talentos innatos de la revista, combina su pasión por la música y la ciencia con los videojuegos. Daniel Rojo es colaborador de **GTM**.*



"Los rumores llevan al hype, y el hype lleva a la desilusión. Ésta al miedo, y al final al Lado Oscuro"

—Víctor "Yoda" Flores

Mcarceb

"El periodismo en los videojuegos se ha contagiado de la fiebre amarillista"

—

Yo, por mi parte, estoy **hasta las narices** de los rumores. Sólo por aumentar visitas, la mayoría de portales web se dedican a lanzar de manera periódica **noticias sin fundamento** alguno que sólo hacen que despistar a parte de su público.

Por poner un ejemplo, cada mes hay decenas de medios que tienen un artículo dedicado a "Los juegos de PS+ del próximo mes podrían ser..." y **no son capaces de acertar ni un mes**. Por no hablar ya de lo relativo a fechas de lanzamiento, los juegos que se presentarán en el siguiente E3 o demás.

En resumen, que el periodismo de videojuegos (igual que el dedicado a otros ámbitos) se ha contagiado de la fiebre amarillista que existe en los últimos años; parece que, para muchos, ha cobrado más importancia el emisor del mensaje que el mensaje en sí mismo o el receptor.

Por suerte **en GTM eso no pasa casi nunca** :-p

[GTM: ¡Gracias Marcos!]

Javier Fraga

"La cultura de la inmediatez viene generada por esta estrategia donde todo está estudiado"

—

El tema de las filtraciones es **algo estudiado al milímetro.** Nada sale al azar, y puedo dar buena fe de ello, y estoy convencido que mucha de la gente que estamos aquí también. Muchos tenemos conocidos dentro de la industria que algo te cuentan y tú sabes que es cierto, y luego se confirma, pero que **no se ha filtrado** en ningún momento.

Cierto es que en los últimos tiempos está llegando al paroxismo, con interpretaciones cogidas con pinzas, y noticias hechas para rellenar y dar que hablar.

En mi caso, creo que **la cultura de la inmediatez** en la que vivimos, es decir lo quiero todo ya, viene en parte generada por esta "estrategia" de las compañías y para mi es bastante extenuante. Me encanta, las pocas veces por no decir ninguna, en la que anuncian un juego **cuando realmente quedan tres o cuatro meses para poder disfrutarlo** y así evitar años y años de rumores sobre el título en cuestión.

QUÉ OPINAS DE LOS TEMIDOS

RUMORES EN LA INDUSTRIA

Víctor Flores

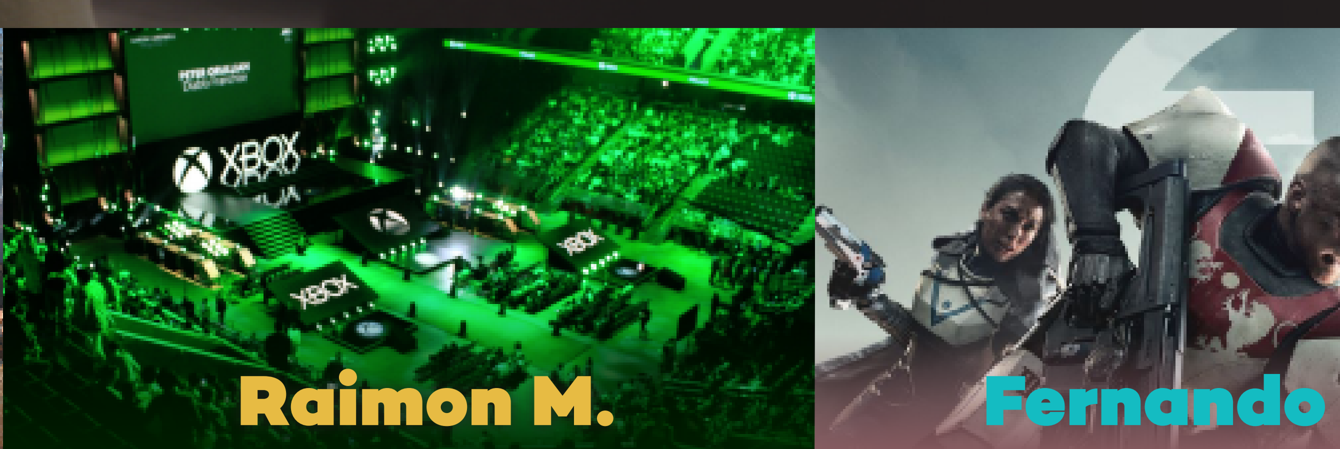
Los rumores llevan al *hype*. Y el hype generalmente lleva a la **desilusión**. Esta al miedo, **luego el odio** y al final nos vemos en el **lado oscuro matando jedis** y/o gatitos con nuestro sable láser de juguetería.

Creo que habrá gente a la que le guste ese "salseo" donde se filtran cosas y, sean verdad o mentira, se habla y discute sobre ellas.

A mi personalmente no me gusta nada. Prefiero que se hable de algo cuando hay una base empírica, consistente, real para ello. Igual peco de ser demasiado pragmático, pero con la cantidad de títulos, plataformas, etc. que tenemos y el poco tiempo que hay creo que **es mejor centrarnos en criticar un "bocado" real** que no criticar a qué sabrá la próxima gran creación de Kojima, por ejemplo, de la que apenas se sabe nada guiándonos simplemente porque es de Kojima o porque se rumoree que **la va a protagonizar Antonio Resines en *cel shading***.

Esto, opino, lleva a **callejones sin salida** (juegos cancelados que pasaron la fase de rumores incluso) o a lo ya dicho: un "*hype*" que hace que esperemos una obra de arte que luego **se desinfla** al probar, definitivamente, ese oscuro objeto de rumores.

Por eso igual son tan satisfactorios esos títulos que llegan sin ruido y se destapan de repente ante nosotros con unas **cualidades magníficas** de las que nadie se había hecho eco.



Raimon M.

"Los rumores son los que dan vidilla al mundo de los videojuegos"

Los rumores han sido, son y serán siempre **parte de la industria de los videojuegos**, igual que lo son de tantas otras con tanta o más repercusión mediática. Una consola nueva a la vuelta de la esquina, un nuevo título de una franquicia establecida... Para los que seguimos las novedades del mundillo, **los rumores son lo que da vidilla al asunto**, crean movimiento en las redes y foros y dan para extensas conversaciones entre aficionados y conocedores del tema.

El público general, en muchas ocasiones, no llega siquiera a conocer **las últimas especulaciones** sobre las posibles ventas del último lanzamiento esperado o la potencia del procesador de la consola que está al caer. Por eso, siempre que se trate de **especulación sana** y no se le de tratamiento de información veraz, son algo que debería tener cabida en la escena. El principal problema es que hoy en día **prima la información rápida** y novedosa pero **sin contrastar**, en detrimento de información más asentada, veraz y de calidad. Y en por lo general, hay un grueso de gente que no diferencia entre ambas.

Fernando A.

"Una herramienta de marketing, convierte en viral información que medir desde la distancia"

En una industria donde las clausulas de NDA son millonarias, **no hay lugar a las filtraciones**. Las compañías, bien asesoradas, filtran las cosas queriendo, a modo de **globo sonda,** para medir la reaccion de la gente. Es una herramienta más de marketing, porque conviertes en viral una informacion que si llegara en forma de nota de prensa **ni de coña llegaría tan lejos**. Creas hype y mides, desde cierta distancia, la reaccion del público para modular o reorientar el futuro anuncio oficial.

Nadie con dos dedos de frente se va a creer que tras "filtrar" un poster de *Destiny 2*, la compañia va a sacar en menos de una semana un tráiler entero, con sus voces y tal.

Por otra parte, **hay que coger la informacion con pinzas**. La red está llena de videos del fulano de turno hablando sobre lo que será *Halo 6*, o el siguiente *Elder Scrolls*, como si fueran hechos, cuando es solo la opinion de un cualquiera.

La prensa en general hace **flaco favor**, siendo parte de esta tendencia a viralizar tonterias especulativas en esa **búsqueda por el *clickbait*,** que no hace otra cosa que pasar factura a la credibilidad y la fiabilidad de los medios que participan de ella.



NÚMERO 17 - MAYO 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
ROBE PINEDA
REDACTORES
ALEJANDRO CASTILLO
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
MARC ARAGÓN
OMAR MORENO
ROBERTO PINEDA
BORJA RUETE
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
DAVID NEIRA
ISRAEL MALLÉN
CARLOS LORCA
GAMER ENFURECIDO
COLABORADORES
DANIEL ROJO
JON ANDONI ORTIZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO
JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
MIMI PINK
ISABEL M. FERNÁNDEZ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY	JUAN M. CASADO TRIGUERO	ÓSCAR COSTALAGO	FRANCESC SÁNCHEZ SAEZ
JUAN A. HURTADO	ISMAEL ABAD SALAS	MARCOS GUARDE GÓMEZ	ASIER FERNÁNDEZ IRAZABAL
RUBÉN FÚNEZ TORAL	JORGE ENCUENTRA	ALEXANDRE OLIVERA ROMERO	LOURDES LLOPIS REVENGA
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ	DANIEL ROJO NAVARRETE	CARLOS RODRÍGUEZ REYES	DANIEL RAMOS PETIT
DAVID RIOJA REDONDO	MIKEL THOMEN PÉREZ	ORIOL PARDO GÓMEZ	ALBERTO GAMARRA POZÓN
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ	VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA	MARCOS ESTEBAN JUAN	ALBA PAZ PIÑEIRO
DIEGO VILLABRILLE SECA	JORDI LLOP ALONSO	FERNANDO CORZO SAINZ	ALEIX ROCA ROMERO
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN	FRANCISCO FLÓREZ HERRERO	MARÇAL CANALS DÍAZ	JOSÉ A. SILVA LÓPEZ
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ	DAVID MOTA ESCOLAR	SILVESTRE MONTIANO	JORDI SALMERÓN GALVE
VALVANERA MORENO	ELI LÓPEZ MACÍAS	JOAQUÍN RELAÑO GÓMEZ	DAVID CIA MEDINA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL	VÍCTOR FLORES PÉREZ	ALBERT MARINÉ MÉNDEZ	IVÁN MARQUÉS MARQUÉS
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ	JOAQUÍN ASTETE GALVÁN	DIEGO VALENTÍN MENCIA	JOSÉ JOAQUÍN GUARDIA
JAUME MINGOT BUFORN	EDUARDO BRIALES PALACIOS	GEMA LEÓN COLCAS	DANIEL RETAMERO SÁNCHEZ
JORGE GONZÁLEZ	FRANCISCO LÓPEZ CASCALES	ENRIQUE FERRER DE SIMÓN	ADRIÁN LÓPEZ OJEA
ENRIC LLOP ALONSO	VÍCTOR HURTADO VILLA	DAVID MARTÍNEZ RAMÍREZ	JUAN CASTELL PRIETO
CARLOS MARTÍN GARCÍA	ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ	DANIEL BUENO MEJÍAS	ENRIQUE EVANGELISTA
JUAN JOSÉ DOLZ MARCO	FERRÁN PERUGA ODENA	RUBÉN SÁNCHEZ	JUAN LUIS GALÁN OLMEDO
RUBÉN COSTA GARCÍA	ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ	GONZALO MUÑOZ ROMERO	ALBERT MARX GARCÍA
PEDRO POO HERRERO	EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ	ÓSCAR GARCÍA CANTERLA	JAVIER FRAGA GATA
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ	MARCOS CARBALLO CEBALLOS	ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ	FRANCISCO CORRAL PERNÍA
RAIMON MARTÍNEZ PRATS	AITOR LÓPEZ OSA	PABLO CANO MALLO	RAFAEL DEL OLMO MUÑOZ
MANUEL VALLEJO SABADELL	MANUEL BUITRAGO ORTEGA	JESÚS YERAY TORRES	CRISTIAN JIMÉNEZ DE PARGA
XAVIER SOLÉ PLANAS	MARIANO ESPERANZA	CARLOS CASADO GONZÁLEZ	MIKEL CARPIO
PABLO FUERTES SAINZ PARDO	ALBERTO L. CORRALES	JAIRO LUGILDE PAZ	JUAN VICENTE HERRERA
JUAN R. ESPINOSA PEDRERO	DAN-BEE LEE	MANUEL COTA LARA	JOEL IBÁÑEZ VILLAHOZ
ROQUE M. GUILLÉN NAVARRO	ÁNGEL SAN MILLÁN MESA	ÁLVARO GUTIÉRREZ	DANIEL BARRIUSO OSADA
JORGE H. PEYRET	HUMBERTO GUILLÉN	FRANCHO CALAHORRA	JOSÉ ALBERTO FONT JIMÉNEZ
ALEJANDRO CEBRIÁN	JOSEP FRADE GARCÍA	ÓSCAR MARZAL LÓPEZ	PABLO MARTÍNEZ CANO
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA	SAMUEL MENA COSTA	GABRIEL GARCÍA-REDONDO	CARLOS MORALES PINTO
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ	JOSÉ A. SÁNCHEZ CANALS	CARLOSA BENEDITO GUER-	TOMÁS SÁNCHEZ PIÑERO
IÑAKI GANDOY DASILVA	JOSÉ F. ALONSO SANZ	RERO	PAU XAUBET SABATE
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ	JAVIER MONFORT MARISCAL	ÁLEX BORREGO	JOTA DELGADO
YERAY DEL PINO LÓPEZ	RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA	MAU RODRÍGUEZ VILA	JUAN IBÁÑEZ
FRANCISCO FERNÁNDEZ	ADRIÁN CALVO SOTO	DANIEL ALONSO RUBIO	ANTONIO VALDENEBRO
JUAN LILLO DE LA FUENTE	RAÚL MANERO ÁLVAREZ	DAVID NEIRA PALACIOS	DANIEL PERALES LACUEVA
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT	JUAN LUIS CRUZ DEL VALLE	DAVID OLIVA TIRADO	RUBÉN CAMAÑO MARTOS
JON CALONGE SIMÓN	GERMÁN MARTÍNEZ	JONÁS SUÁREZ VILLA	FERNANDO DEL MOLINO
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO	SALVADOR VERGES MARTÍNEZ	PATRICK SVENSSON JIMÉNEZ	JUAN M. LÓPEZ MARINA
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO	JAVIER MARTÍNEZ MORA	JOAQUIM NAVARRO VAQUERO	JOSÉ LUIS EGEA GARCÍA
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA	ADRIÁN OJEDA TORRES	CARMEN SÁNCHEZ MATAS	DENNIS CUESTA PEÑA
SERGI MESTRES SALAS	JON ANDONI ORTIZ ZUBIETE	FERNANDO MANUEL ALONSO	ÁNGEL SUTIL LEONISIO
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ	FRANCISCO VALVERDE GALÁN	RAÚL FERNÁNDEZ	SERGIO FERNÁNDEZ CERVILA
JAVIER PALACIOS BARRIGA	JOSÉ MATÍAS ARCE ALCÁZAR	JUAN JOSÉ JUÁREZ	ALEJANDRO ALTABER
ANTONIO MALDONADO	IVÁN PIQUERO AGUERA	LUIS J. MORENO MONTERO	FÉLIX GARCÍA
JOAN LLORENS GALÍ	ALFREDO BERNABEU	ANTONIO GUTIÉRREZ PIZA	JOSÉ MANUEL LUCAS
JAVIER GARCÍA	IÑAKI ALBIZUA AVELLI	ANTONIO ARTIGAS PALACIO	MAIKEL FERNÁNDEZ
SERGIO BIENZOBAS CUENCA	PHILIPPE CHIDOYAN	GUSTAVO ORTEGA ANTOLÍN	ÁLVARO GONZÁLEZ
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ	CRISTIAN BUENO DE CASTRO	CARLOS LORCA	

A TODOS, GRACIAS



DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE JUNIO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

